Music Workstation

01/W FD
01/W

取扱説明書

KORG

このたびはミュージックワークステーション01/Wをお買い上げいただき、ありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにもこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

ご使用になる前に

■使用する場所

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因になりますのでご注意ください。

- 直射日光が当たる場所
- 温度や湿度が非常に高い場所や低い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

■電源

電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでお使いください。お買い上げになった製品は国内仕様ですので100V以外の電源コンセントには絶対に接続しないでください。

■他の電気機器への影響

本製品はマイクロコンピュータを使用した楽器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは充分に離してご使用ください。

■取扱はやさしく

スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

■お手入れ

外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)

■保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店での手続きがない場合は無効になります。必ずお求めになった販売店で、保証書に所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

■取扱説明書は大切に……

今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。

この取扱説明書の読み方

◎まず、本体を操作しながらクイック・ガイド及び基本オペレーション編をひととおりお読みください。

・ここでは01/Wのオペレーションの基本が述べられています。指示に従って操作してみると各キーやディスプレイの役割を簡単に理解することができます。

◎次にざっと応用編に目を通してください。

・01/Wでできることや操作の際に注意したいことなどがわかります。

◎後は使用の目的に応じて各ファンクションの項目を開いてください。

この取扱説明書は、FD付き/FDなし共用ですが仕様は次の点が異なります。

	01/WFD	01/W(FDなし)
フロッピー・ディスク・ドライブ	3.5インチ、2DD　内蔵	な　し
ディスク・モード・スイッチ	あ　り	な　し
INT(インターナル) ↔ CARD(カード)切替え	BANKキーを押す度にA→B→C→D→A……と変わる。A、Bがインターナル。C、Dがカード。	INT/CARDスイッチを押す度にINT ↔ CARDと交互に変わる。
バック・アップ・メモリー	シーケンサーのデータ(各ソングの設定や演奏データ、各パターン)はバック・アップされない。	全てのデータがバック・アップされる。
シーケンサーのステップ数	48000ステップ	7000ステップ

01/Wの主な特徴

1.オール・デジタル構成のAIスクエア・シンセシス・システム

音源(48Mビットの容量)からフィルター、エフェクターまで全てがデジタル化されているため、音の劣化のない高品位なシンセ・サウンドが楽しめます。

2.多彩なマルチサウンド(音源波形)

01/WはPCM技術を最大限に生かした実用的で自由度のあるマルチサウンドを255種類プリセットしてあり、オプションのPCMカードを使ってさらに拡張することもできます。これにより従来のシンセサイザーではできなかった様々な音作りが可能になりました。

3.演奏の幅を広げるコンビネーション

1バンクあたり100個のコンビネーションが2バンク、合計200個のコンビネーションで音色を自在に組み合わせて演奏することができます。また、最大8ティンバーのマルチ音源としてシーケンサーなどのシステムに対応します。

4.曲作りをサポートするドラムキット

01/Wは利用度の高いドラムサウンドを119種類プリセットしてあります。それらのセッティングやチューンを様々に組み合わせ1バンクあたり2種類のドラムキットを作成しメモリーすることも可能です。

5.充実した機能のマルチ・シーケンサー

リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングによる16トラックのシーケンスデータをイベント単位でエディットすることによって曲の細かいニュアンスまで表現することができます。またパターンを使用することによりデータ作成のスピードアップとメモリーの節約も可能です。

6.音作りの可能性をさらに高めるマルチ・デジタル・エフェクター

01/Wは最大4種類のエフェクトを同時に、また完全に独立している2系統のステレオ・エフェクトとして用いることもできるマルチ・デジタル・エフェクター(MDE)を登載しています。ディレイ、リバーブだけではなく、イコライザー、ディストーション、ロータリースピーカーなどあらゆるエフェクターを自由にセッティングすることができます。

7.プレイ中でも簡単にエディットが行えます

音色だけでなくコンビネーションやシーケンサーの設定も、プレイ中に容易に変更することができます。

8.さらに深みのある音を生み出すウェーブ・シェープ

画期的なウェーブ・シェイピングを行うことにより、さらに複雑で元音とはニュアンスの異なる音を作ることが可能です。

9.他機種と互換性のあるスタンダードMIDIファイル(01/WFDのみ)

メーカーや機種にとらわれずにシーケンス・データをフロッピー・ディスクでやりとりできるスタンダードMIDIファイルに対応しています。

01/Wのバックアップ・バッテリーについて

01/Wでは、電源オフ後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用のバッテリーを装備しています。ディスプレイに"Battery Low"の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの営業サービスセンターか販売店にお問い合わせください。

RAMカードの電池について

◆RAMカード(SRC-512)には、カードのなかに記憶されたデータを保存するために、電池が必要です。ご使用の際には、リチウム電池(形式CR2016)を必ずセットしてください。

①電池のセットの仕方

カードを裏(端子のない面)にすると、バッテリーホルダーに溝があります。

リチウム電池(CR2016)は+面(文字の書いてある面)を下にしてホルダーのなかにセットし、押し込んでください。

②ライト・プロテクト・スイッチ

ライト・プロテクト・スイッチをONにするとカードにデータを書き込むことができなくなります。データを書き込むとき以外は、電池寿命の保持/データの保護のため、必ずONにして使用してください。

③電池の交換

リチウム電池は、通常カード内のデータを1年保持します。1年経過しましたら新しい電池と交換してください。(但し40°C以上の高温場所に保管した場合は、保持期間が短縮されることがあります。)

リチウム電池は、CR2016を使用してください。

電池の交換時、そのまま電池をカードより抜き去りますと、カード内のデータは消去されます。データを保持したまま電池交換を行う場合は、カードを本体に差し込み、電源ONの状態で電池交換を行ってください。

※本説明書に記載されているディスプレイで使用されているプログラムやコンビネーション、マルチサウンド名等は仮のものであり、必ずしも本体と一致いたしませんのでご了承ください。

目 次

フロントパネル

（各キー/スライダーの説明はP.11をご覧ください。）

①MASTER VOLUMEスライダー

②モードセレクトキー

COMBI＝COMBINATIONモード

EDIT COMBI＝EDIT COMBINATIONモード

PROG＝PROGRAMモード

EDIT PROG＝EDIT PROGRAMモード

SEQ＝SEQUENCERモード

GLOBAL＝GLOBALモード

DISK＝DISKモード（01/WFDのみ）

③01/WFD ：BANKキー

01/W ：INT/CARDキー

BANKキー

④VALUEスライダー

⑤VALUE△/▽キー

⑥カーソルUP/DOWNキー

⑦ディスプレイ

⑧カーソルキー（A～H）

⑨PAGE＋/－キー

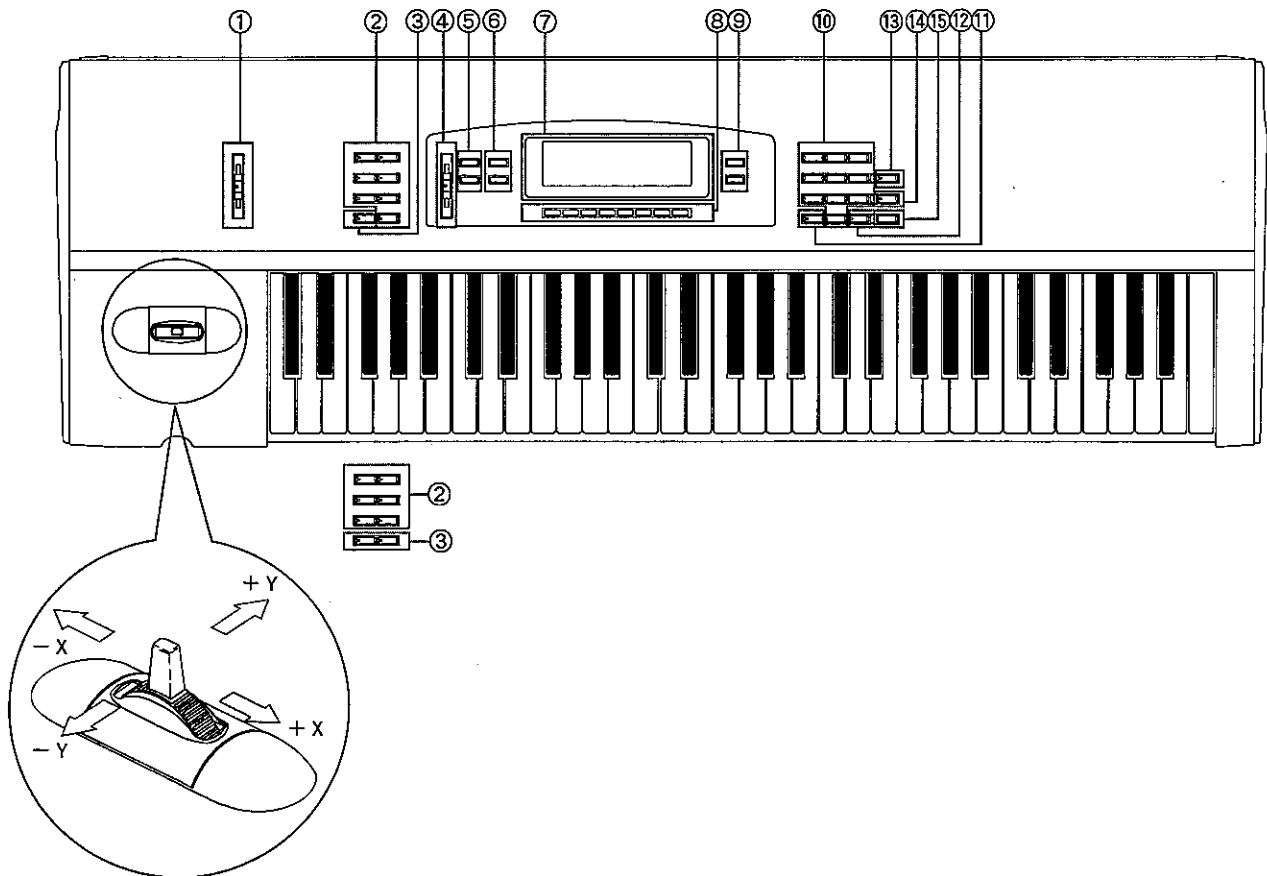
⑩テンキー（0～9）

⑪10's HOLD/－キー

⑫COMPAREキー

⑬REC/WRITEキー

⑭START/STOPキー

⑮RESETキー

リアパネル

①PCM DATAスロット

PCM(マルチサウンド)データの記憶してあるカードはここに差し込みます。音色/シーケンスデータカードはPROG/SEQ DATAスロットを使いますのでこのスロットには差し込まないでください。

②PROG/SEQ DATAスロット

音色とシーケンサーに関するデータを記憶してある(または記憶させる)カードはここに差し込みます。PCM(マルチサウンド)データカードはリアパネルのPCM DATAスロットを使いますのでこのスロットには差し込まないでください。

③MIDI THRU端子

④MIDI OUT端子

⑤MIDI IN端子

⑥DAMPER端子

ダンパースイッチ用のフットスイッチを接続します。

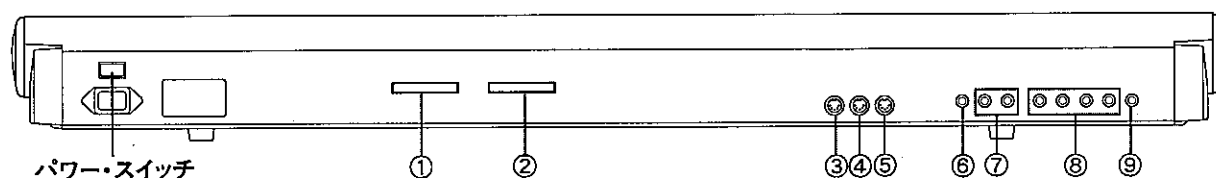
⑦ASS. PEDAL/SW端子(1,2)

ペダルやフットスイッチを接続する端子です。その用途はグローバル・モードで設定します。

⑧OUTPUT端子(1/L,2/R,3,4)

01/Wの音声出力端子です。それぞれの端子への音声の割振り方は各パラメータで設定します。

⑨PHONES端子

ヘッドフォンを接続する端子です。OUTPUT1/L、2/Rの音声をモニターすることができます。

基本オペレーション編

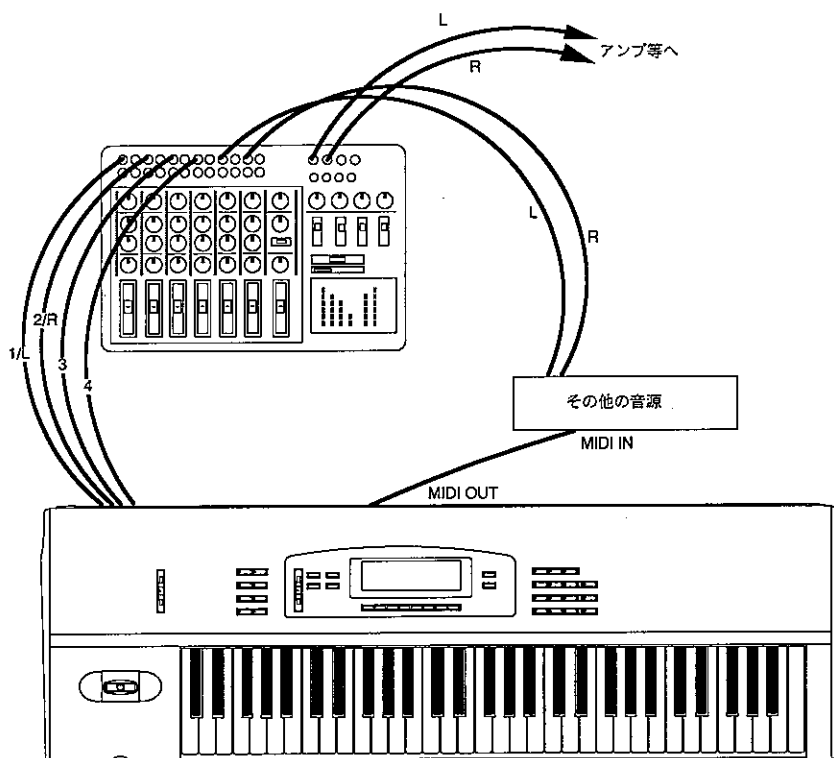
セッティング

①まず、01/W本体のPOWERスイッチ（リアパネル）がOFFになっていることを確認してください。その際接続してある機材（アンプ、ミキサー等）の電源がOFFになっていることも確認してください。また、全ての機器のボリュームを下げ切っておいてください。

②リアパネルの電源プラグに付属の電源コードを差し込んでからコードのもう片方のプラグを電源コンセントに差し込んでください。

③01/WのPOWERスイッチをONにします。

④接続してある機材の電源をONにしてから、01/Wやその他の機器のボリュームを徐々に上げ、適当な音量にしてください。

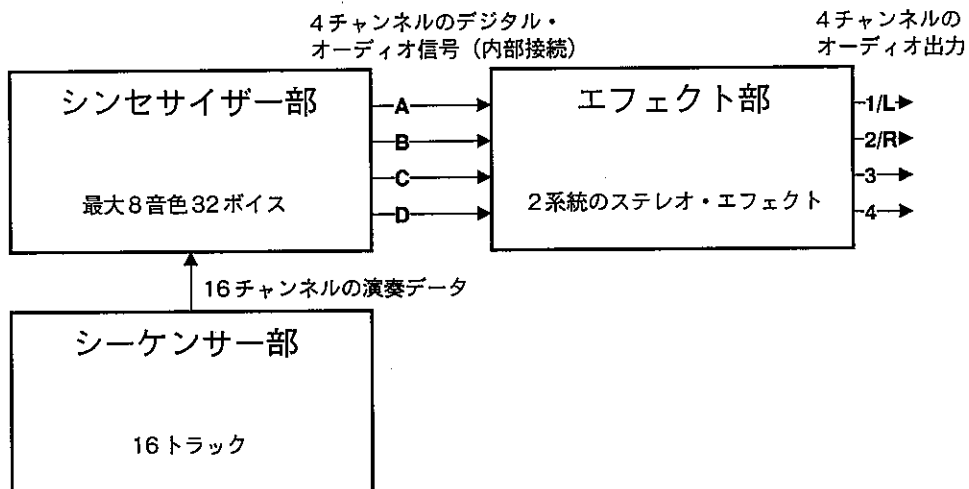
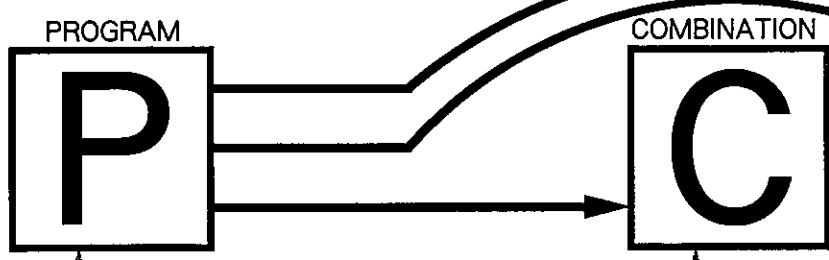
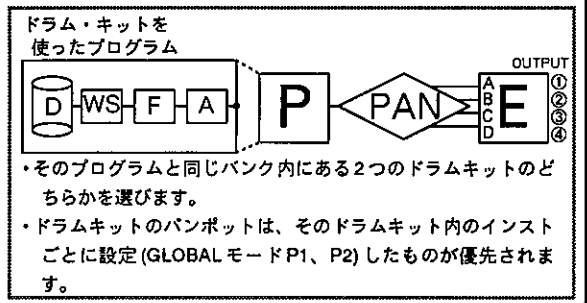
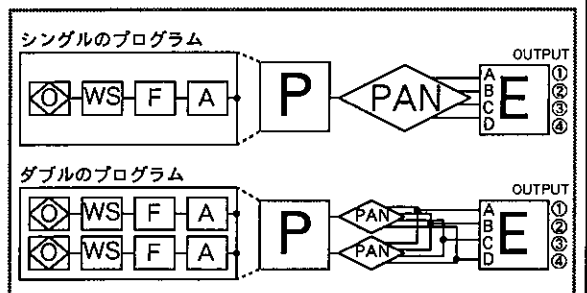
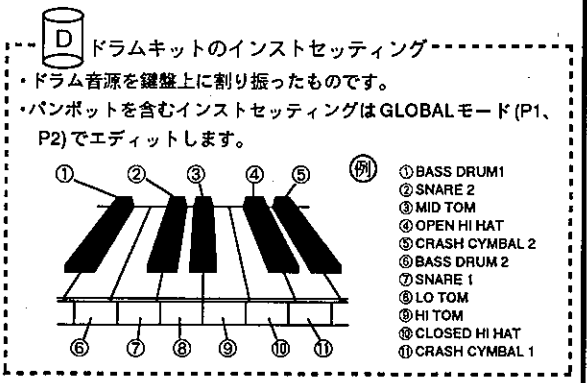
● 01/Wの鍵盤の音域は、キー・トランスポーズを使用しない場合でC2～C7です。
（キー・トランスポーズを使用する場合は、C1～C8の内の5オクターブになります。）

● MIDI INに送られて来るノート・データはC-1～G9（ノート・ナンバー0～127）のすべてを受信します。（音色によっては高音域で音が出ないものもあります。）

キー・ネーム	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	G9
MIDI ノート・ナンバー	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	127

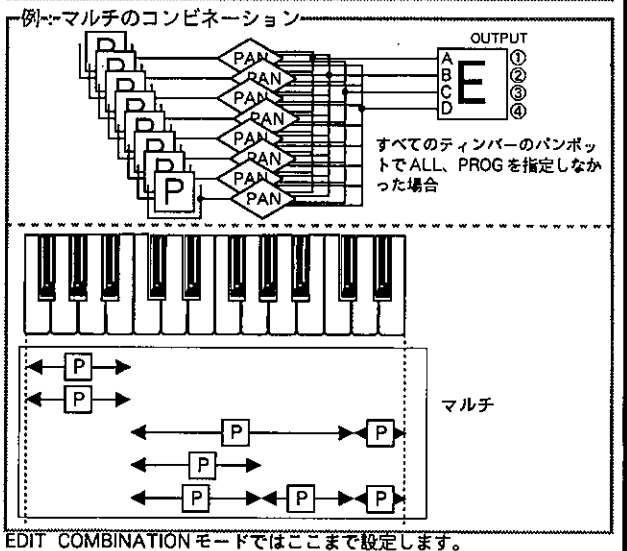
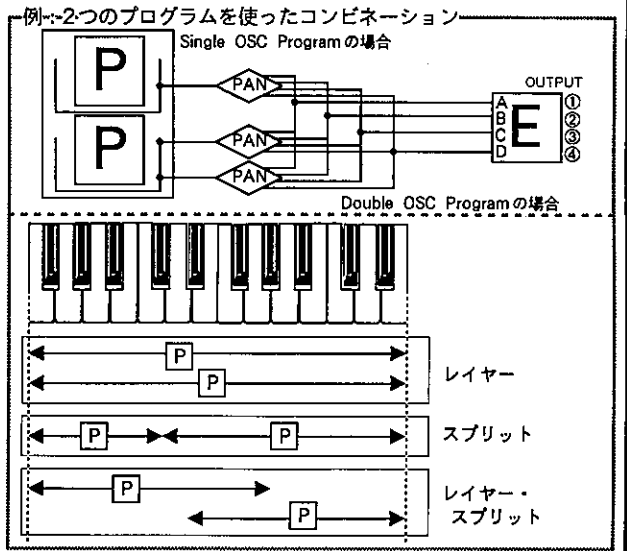
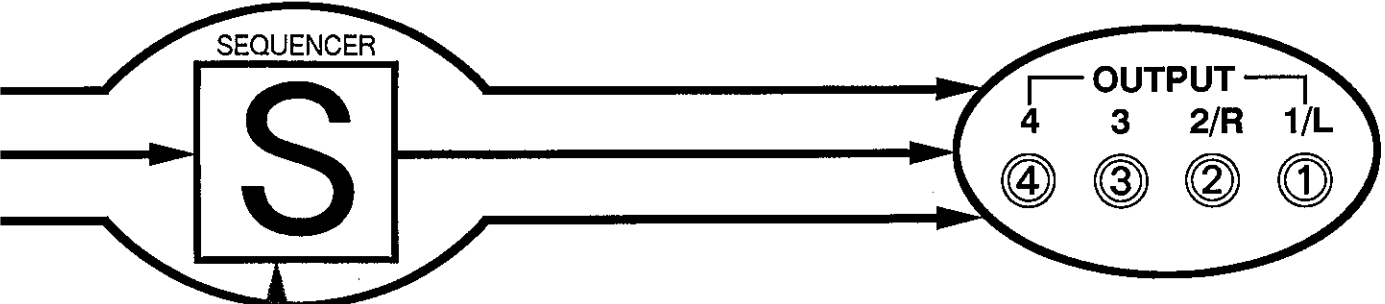
注意

01/Wにはコントラスト・ツマミがありません。LCD表示器のコントラストは、工場出荷時には適当な値にセットされていますが、気温などによって見にくいことがあります。その時は、GLOBALキーを押してグローバル・モードに入り、コントラストを調整して下さい（一番最初のページの最初のパラメータ）。

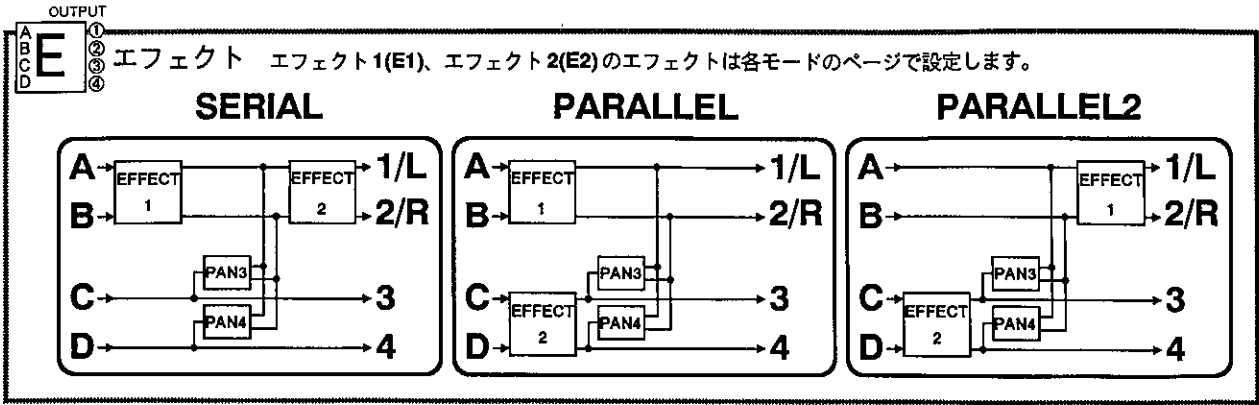
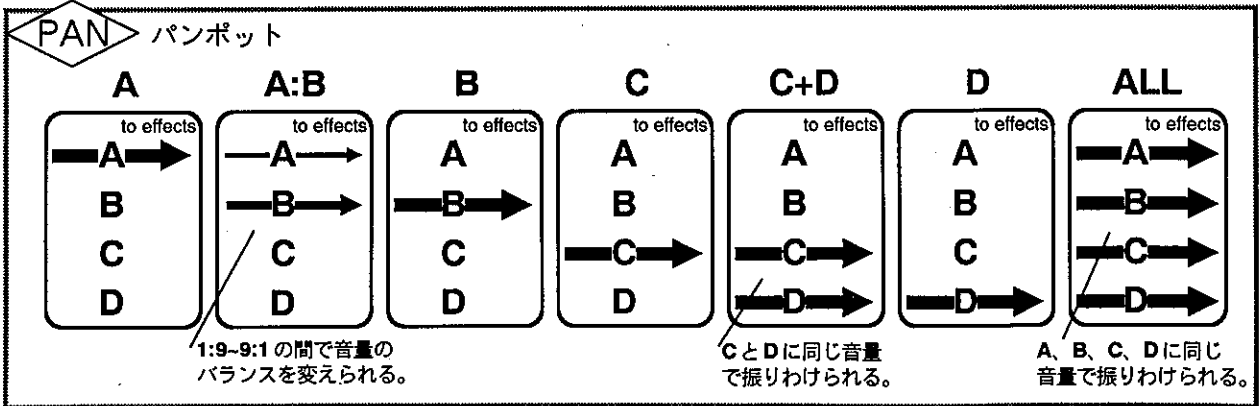
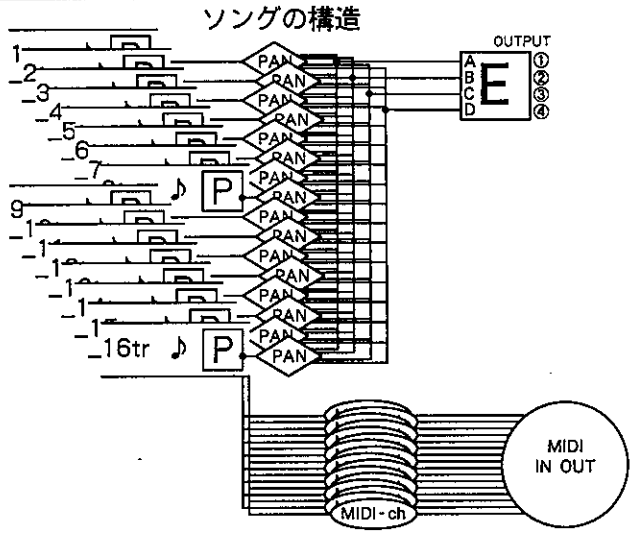
01/Wの構成

4チャンネルのデジタル・
オーディオ信号（内部接続）
4チャンネルの
オーディオ出力
シンセサイザー部
最大8音色32ボイス
A
B
C
D
エフェクト部
2系統のステレオ・エフェクト
1/L
2/R
3
4
16チャンネルの演奏データ
シーケンサー部
16トラック

PROGRAM
P
COMBINATION
C
・プログラムとは一般のシンセサイザーでいう「音色」のことを指します。
・プログラムはA00~B99(インターナル)、C00~D99(カード)の中から選びます。
シングルのプログラム
WS F A
P
PAN
OUTPUT
A B C D
E
①②③④
ダブルのプログラム
ドラム・キットを使ったプログラム
D
・そのプログラムと同じバンク内にある2つのドラムキットのどちらかを選びます。
・ドラムキットのパンポットは、そのドラムキット内のインストごとに設定(GLOBALモードP1、P2)したものが優先されます。
EDIT PROGRAMモードではここまで設定します。
マルチサウンド(音源波形)
オシレーター(OSC)はマルチサウンド(00~254)から選びます。
・マルチサウンドはPCMカードからも選べます。
・詳しくはEDIT PROGRAMモードのページをご覧ください。
一つの音色はマルチサウンドに様々な加工が施されることによって完成します。
・WS(Wave Shaping)では波形を変形させます。
・VDF(Variable Digital Filter)では音色をコントロールします。
・VDA(Variable Digital Amplifier)では音量をコントロールします。
・これらの加工はEDIT PROGRAMモードで行います。
ドラムキットのインストセッティング
・ドラム音源を鍵盤上に割り振ったものです。
・パンポットを含むインストセッティングはGLOBALモード(P1、P2)でエディットします。
例
①BASS DRUM1
②SNARE 2
③MID TOM
④OPEN HI HAT
⑤CRASH CYMBAL 2
⑥BASS DRUM 2
⑦SNARE 1
⑧LO TOM
⑨HI TOM
⑩CLOSED HI HAT
⑪CRASH CYMBAL 1
・コンビネーションとは、いくつかのプログラムの組み合わせのことを言います。ティンバーという器(全部で8個)に1つずつプログラムを入れます。
・エフェクトはコンビネーションで設定されたものが使われ、プログラムでの設定は無視されます。
・コンビネーションはA00~B99(インターナル)、C00~D99(カード)の中から選びます。
・COMBINATIONモードのとき、GLOBALモードで設定したのと同じMIDIチャンネルのプログラムチェンジを受けると、コンビネーションが変わります。
・パンポットはティンバーごとに設定しますが、プログラムでの設定も使えます。
例:2つのプログラムを使ったコンビネーション
Single OSC Programの場合
Double OSC Programの場合
レイヤー
スプリット
レイヤー・スプリット
例:マルチのコンビネーション
すべてのティンバーのパンポットでALL、PROGを指定しなかった場合
マルチ
EDIT COMBINATIONモードではここまで設定します。

SEQUENCER

S

OUTPUT
4 3 2/R 1/L
④ ③ ② ①

- •1 トラックごとにプログラムを割り当てます。
- •1 トラックごとにパンポットを設定します。
- •1 ソングごとにエフェクトを設定します。
- •1 ソングにつき 16 トラックを使用できます。
- • リズム・トラックなどはパターンを組み合わせて作成します。00~99のパターンをあらかじめ作っておき、トラック上に当てはめていきます。
- • また各トラックごとにMIDIチャンネルを設定し、外部の音源をコントロールすることもできます。

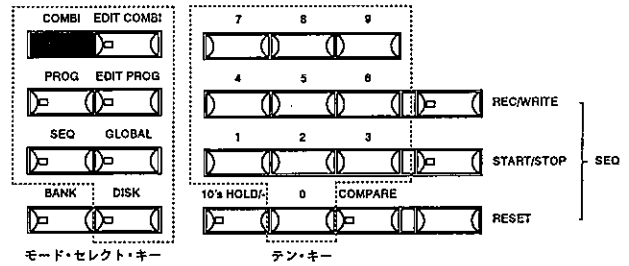
ソングの構造

OUTPUT
E
PAN
P
16tr
MIDI-ch
MIDI IN OUT

コンビネーション(複数の音色の組合せ)を聴くには

コンビネーションは本体に200(バンクAの00～99、バンクBの00～99)、PROG/SEQカードに200(バンクCの00～99、バンクDの00～99)あります。

①モードセレクトキーのCOMBIキーを押します(COMBINATIONモード)。

②BANKキー(FDなしはINT/CARDキー、BANKキー)テンキー及び△/▽キーで演奏したいコンビネーションのナンバー(A00～B99、C00～D99)を選びます。

③キーボードを弾くと②で選んだコンビネーションの音を聴くことができます。

ディスプレイについて……

コンビネーションモードを選ぶとディスプレイは例のようになります。ディスプレイ上のスライダーで各ティンバー(左からティンバー1～8)のボリュームを表示します。

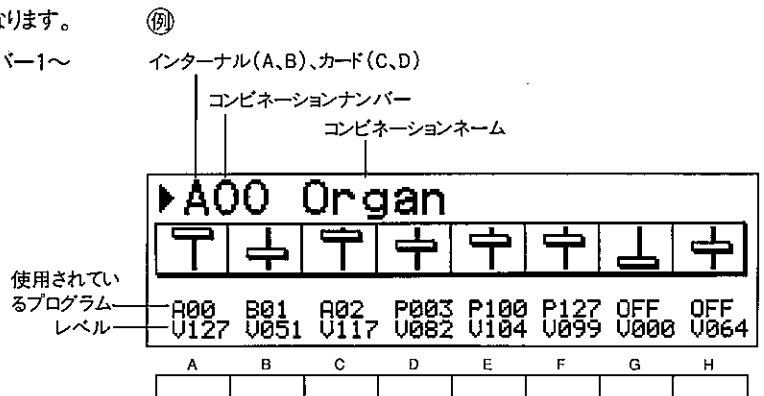
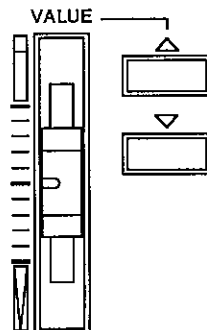
㊀

インターナル(A、B)、カード(C、D)

コンビネーションナンバー

コンビネーションネーム

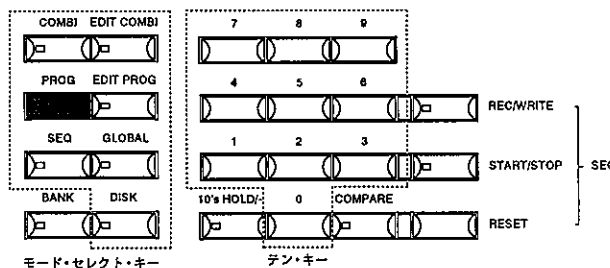
▶A00 Organ

	A	B	C	D	E	F	G	H
使用されているプログラム	A00	B01	A02	P003	P100	P127	OFF	OFF
レベル	V127	V051	V117	V082	V104	V099	V000	V064

各表示はその下のカーソルキーとそれぞれが対応しています。例えばカーソルキーの[D]を押してからVALUEスライダーを上下させるとティンバー4(例ではボリューム「82」)のボリュームを変更することができます。

プログラム(1つの音色)を聴くには

プログラムは本体に200(バンクAの00〜99、バンクBの00〜99)、PROG/SEQカードに200(バンクCの00〜99、バンクDの00〜99)あります。

①モードセレクトキーのPROGキーを押します(PROGRAMモード)。

②BANKキー(FDなしはINT/CARDキー、BANKキー)テンキー及び△/▽キーで演奏したいプログラムのナンバー(A00〜B99、C00〜D99)を選びます。

③キーボードを弾くと②で選んだプログラムの音を聴くことができます。

ディスプレイについて……

㊟

PROGRAMモードを選ぶとディスプレイは例のようになります。ここでカーソルキーA〜Hのどれか一つを押すとそのパラメータ・ネームと値(バリュー)が表示され、VALUEスライダーを上下させるとそのキーの上に表示されているパラメータの数値が変わります(これをパフォーマンス・エディットと言います)。こうしてEDIT PROGRAMモードに移らずに簡単に音色をエディットすることができます。ライブ中などに音色をエディットする時などに便利です。

★各パラメータの役割は次の通りです(詳しくはPROGRAMモードの項をご覧ください)。

O =Octave(オクターブ)
　オクターブの設定を上げたり下げたりします(−3〜+3)。

W =Wave Shaping Intensity
　(ウェーブ・シェイピング・インテンシティ)
　PCM波形の変形率を調整します。数値が大きいほど変形率が大きくなります(−10〜+10)。

F =VDF Cutoff(VDF カットオフ・フリーケンシー)
　VDFでカットする音域の周波数を調整するパラメータです。この数字が大きいほど音色は明るく、小さい程こもった感じになります(−10〜+10)。

I =VDF EG Intensity(VDF EG インテンシティ)
　VDF EGの感度を調整します(−10〜+10)。

L =VDA Level(VDAレベル)
　VDAでプログラム全体の音量を調整するパラメータです。
　(−10〜+10)

A =VDA EG Attack Time(VDA EG アタック・タイム)
　プログラムのVDA EGアタックタイムを調整するパラメータです。数値が大きくなるほどアタックが弱くなります。
　(−10〜+10)

R =VDF,VDA EG Release Time
　(VDF、VDA EG リリースタイム)
　プログラムのリリースタイムを調整するパラメータです。数値が大きくなるほど長いリリースが得られるようになります。
　(−10〜+10)

E =Dry : Effect Balance(ドライ : エフェクト・バランス)
　エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを調整するパラメータです。数値が大きくなるほどダイレクト音に対するエフェクト音の音量の比が大きくなります。(−10〜+10)

注意

ここでエディットしたパラメータの数値は、他のプログラムに移ると元に戻ってしまいます。エディット後PROGRAMモードから他のモードに移った場合はそれぞれ対応するプログラム・パラメータ(複数の時もあります)に加算(エディットした音色が記憶)され、再びPROGモードに移ると数値は新たに00が表示されます。音はエディット後のままです。この音色を記憶させたい場合はREC/WRITEキーでライトを行ってください。

シーケンサーを演奏させるには

01/WFDは付属のフロッピーディスクにデモ演奏のデータが記録されています。①からの操作を行ってください。
FDなしには工場出荷時にデモ演奏のデータを本体に記録してありますので⑥からの操作を行ってください。まず最初にその演奏を聴いてみましょう。

①演奏データの入っているフロッピー・ディスクをディスク・ドライブにセットします。
②モードセレクトキーのDISKを押します(ディスク・モードのロード・ディスク画面になります)。
③カーソルUP/DOWNキーで、"Load All Data"にカーソル(字が反転します)を合わせます。
④ロードするファイルを△/▽キーで選びます。
⑤[G][Load]を押すとYES/NOを聞いてきます。[E][YES]を押すとディスクのデータを本体にロードします。
⑥START/STOPキーを押すとSEQUENCERモードに移り、シーケンサーの演奏を聴くことができます。
⑦再びSTART/STOPキーを押すと演奏が停止します。
⑧RESETキーを押してから、START/STOPキーを押すと曲の先頭から演奏が始まります。
RESETキーを押さずにSTART/STOPキーを押したときは、停止した位置から演奏が続けられます。

```
SONG0  SnowGoose         ▶Tempo
*A00  A01  A02  A03  A04  A05  A06  A07
PLAY  PLAY PLAY PLAY
 A08  A09  A10  A11  A12  A13  A14  OFF
SNG0 Tr01 M001  4/4  OVWR
♩=144:MAN Q:HI M:OFF Edit:PRG
  A    B    C    D    E    F    G    H
```

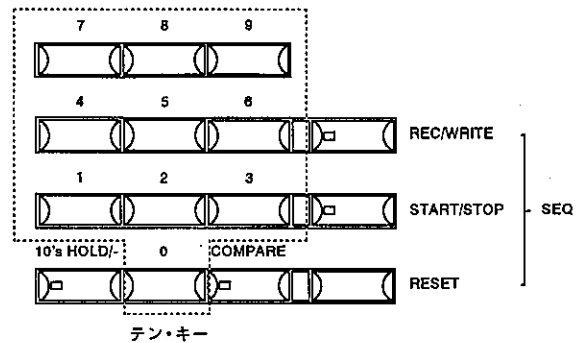
シーケンサーに録音するには

それでは試しに演奏を録音してみましょう。

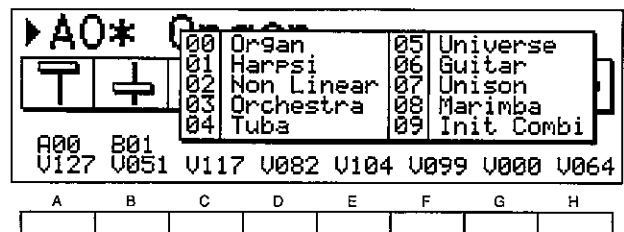
①モードセレクトキーのSEQを押します(SEQUENCERモード)。
②テンキー0を押すとページ0になり、"SONG"が選ばれます。
③VALUEスライダーを上下させて録音するソングを選びます。ここでは「9」を選んでください。
④カーソルキー[B]を押してからVALUEスライダーを上下させて録音するトラックを選びます。ここでは「1」を選んでください。
⑤カーソルキー[F]を押し、カーソルDOWNキーを押して表示を"PRG"にしてからカーソルをトラック1のところへ移動します(UPキーを5回押してからカーソルキー[A]を押します)。VALUEスライダーを上下させて使用するプログラムを選びます。好きな音色を選んでください。
⑥REC/WRITEキーを押します。
⑦START/STOPキーを押します。2小節のカウントの後レコーディングが開始されます。演奏を初めてください。
⑧演奏が終わったら再びSTART/STOPキーを押し、レコーディングを終わらせます。
⑨もう一度START/STOPキーを押すと今行った演奏をプレイバックすることができます。

各キー/スライダーについて

テンキーについて

- COMBINATIONモードではコンビネーションを選ぶ時に使います。
- PROGRAMモードではプログラムを選ぶ時に使います。
- それ以外のモードではファンクションのページを選ぶ時に使います(各ページ一番上の行にページ・ナンバーが表示されます)が、カーソルキー(A～H)を押しながらテンキーを操作すると、選ばれているパラメータに数値を入力することができます。詳しくはP.16「データの入力について」をご覧ください。

10's HOLD/ーキーについて

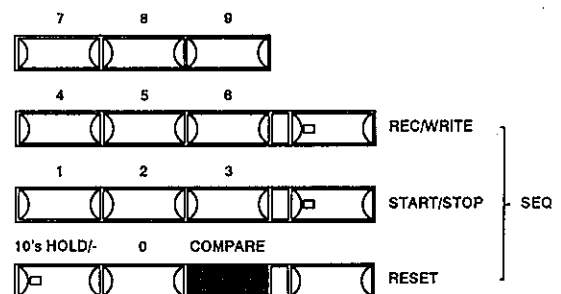
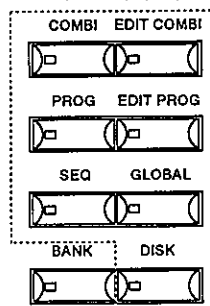
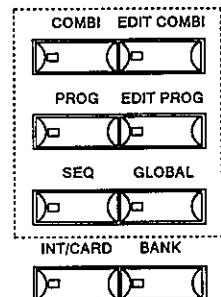
10's HOLD/ーキーを使うと、PROGRAMやCOMBINATIONモードのとき、それらのナンバーの1桁目(10の位)を固定して2桁目(1の位)のみ変えることができます。例えば…「21」が押してあった状態で10's HOLD/ーキーを押すと、1桁目の「2」が固定され、次からは「7」を押せば「27」、「3」を押せば「23」というようにナンバーを変えることができるようになります(これを10's HOLDといいます)。再び10's HOLD/ーキーを押すと解除になります。(ON時点灯)

- △/▽キー、フット・スイッチ、MIDIのプログラム・チェンジでコンビネーション/プログラムを変えた時は、10's HOLDは解除されます。
- PROGRAMやCOMBINATIONモードのとき、10's HOLD/ーキーを押しながらテンキーを押すと押したキーを10の位とするプログラムやコンビネーションが10個表示されます(右図)。
- テンキーを使った入力を行うとき、マイナスの値やマルチサウンドなどでのカードを入力するのにも使います。

COMPAREキーについて

EDIT COMBINATION、EDIT PROGRAMモードでエディット中のプログラムやコンビネーションの全てのパラメータの値をエディット前の設定に一時的に戻すことができるキーです。再びCOMPAREキーを押すとエディット中の状態に戻ります。ただし、コンペア中のプログラムやコンビネーションをエディットすると、コンペア前のデータは失われます(ON時点灯)。

また、PROGRAM モードやCOMBINATION モードでCOMPAREキーを押すと、EDIT PROGRAM モードやEDIT COMBINATION モードから他のモードに移ったときの設定値が呼び出されます(エディット・リコール機能)。

モードセレクトキーについて

使用中のモードが点灯します。

BANKキー(01/WFD)について

コンビネーションやプログラム、ソングを本体(バンクA、B)または、PROG/SEQカード(バンクC、D)から選ぶときに使います(カード時点灯)。

押すたびにA→B→C→D→A→B……(FDなしはA→B→A→B……またはC→D→C→D)とバンクが切り変わります。ソングのときはI(インターナル)→C→D→I……と切り変わります。

INT/CARDキー、BANKキー(FDなし)について

本体メモリー内のコンビネーション/プログラム・データを使用するか、PROG/SEQカードのデータを使用するかを切り換えます(INT/CARDキーを押すたびに切り換わる)。BANKキーを押すと、インターナルのときはA↔B、カードのときはC↔Dになります。

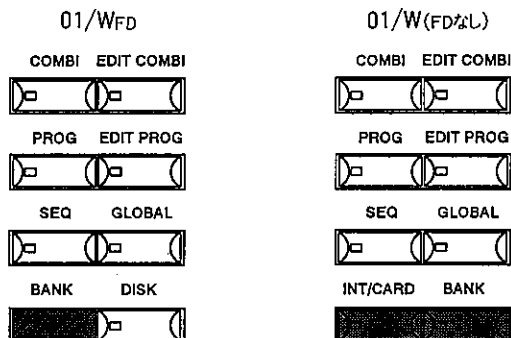
※PCM(マルチサウンド)カードの波形はEDIT PROGRAMモードのオシレーター・アサインやGLOBALモードのドラムキットで選びます(このキーは使用しません)。

※PROG/SEQカードは内部が2つのバンクに分かれています(バンクC、D)。

01/WFD

COMBI EDIT COMBI
PROG EDIT PROG
SEQ GLOBAL
BANK DISK

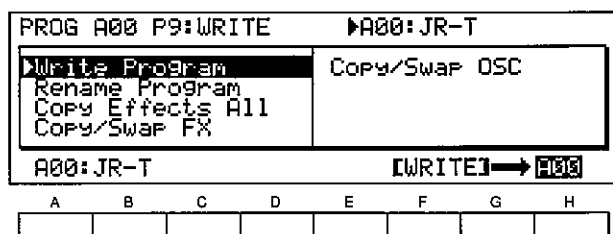
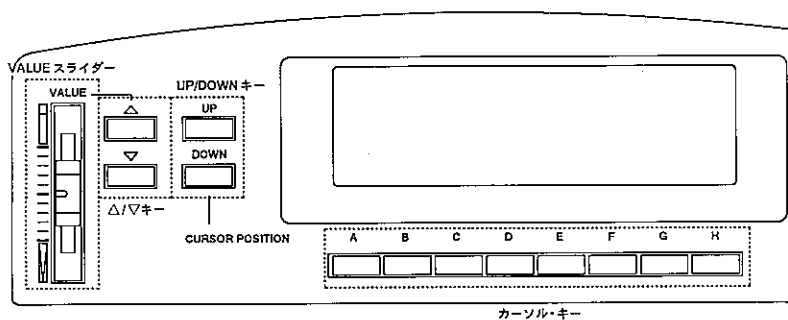
01/W(FDなし)

COMBI EDIT COMBI
PROG EDIT PROG
SEQ GLOBAL
INT/CARD BANK

※カードのシーケンサーのソング・データはプレイ時のみ直接使用することができます。エディットやレコーディングを行いたいときは、グローバル・モードでカードのデータを本体にロードしてから行って下さい。また、その際は、本体内にあったデータは消えてしまいますのでご注意ください。

※カードはそれぞれ所定のスロットにまっすぐにしっかりと差し込んでから使用してください。

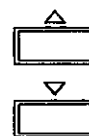
カーソルUP/DOWNキー、カーソルA~Hキー、VALUEスライダーについて

カーソルUP/DOWNキーでエディットしようとしているパラメータの行を選んでから、その下にあるA~Hキーを押すとそのパラメータの数値をVALUEスライダーを上下させて変更できるようになります。また[ ]で囲まれた機能の下のキーを押すとその機能が実行されます。

※A~Hキーを押しながら他のキーを押すことにより、様々な機能を使用できます(P.16「データの入力について」参照)。

VALUE△/▽キーについて

パラメータでVALUEスライダーでは設定しづらいような細かい数値を設定する時や微妙に音色を変えたい時などに使います。△を押すと数値が1ずつ増え、▽を押すと数値が1ずつ減ります。

またキーを押し続けると、数値が連続的に変わります。

△キーと▽キーを同時に押すとアンドゥ(そのパラメータを選んだときの値に戻る)が行われます。

モードセレクトキーのCOMBIキー/PROGキーを押すと(COMBI/PROGモードを選んだ直後)、カーソルはディスプレイ左上のコンビネーション/プログラムナンバーの左に"▶"表示されますが、この状態の時に△キーを押すと次のナンバーのコンビネーション/プログラムになります。(▽キーを押すと一つ前のコンビネーション/プログラム・ナンバーに変わります。)

・この時VALUEスライダーを動かしてもコンビネーション/プログラムは変わりません。そのコンビネーション/プログラムのエフェクトの設定によってはエフェクトをコントロールすることができます。
・カーソルキー(A~H)を押すとカーソルは各パラメータの位置に移動し、△/▽キーとVALUEスライダーによるエディット(パフォーマンス・エディットと言います)が可能になります。

PAGE+/−キーについて

01/Wの各ファンクションはディスプレイ上のページによって構成されています。そのページを次のページに進めたり(PAGE+)、前のページに戻したり(PAGE−)するキーです。

START/STOPキーについて

シーケンサーをスタートさせたりストップさせたりする時に使うキーです。演奏時は小節の1拍目が赤、他の拍子が緑に点滅します。

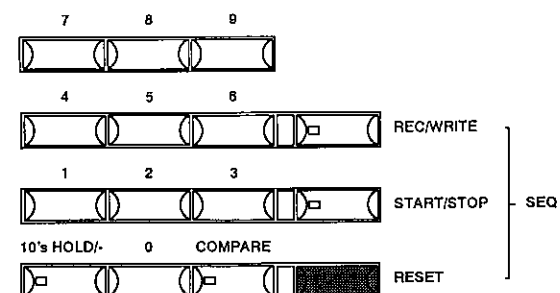
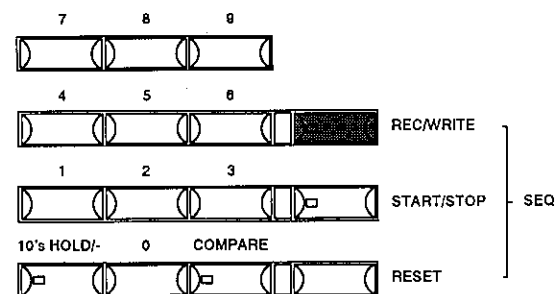
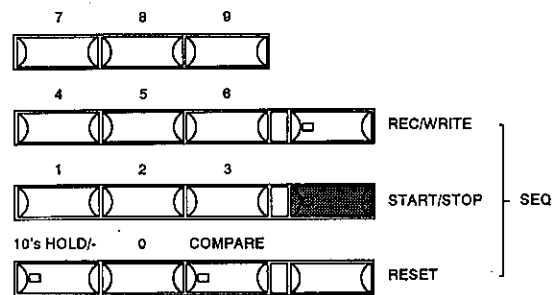
REC/WRITEキーについて

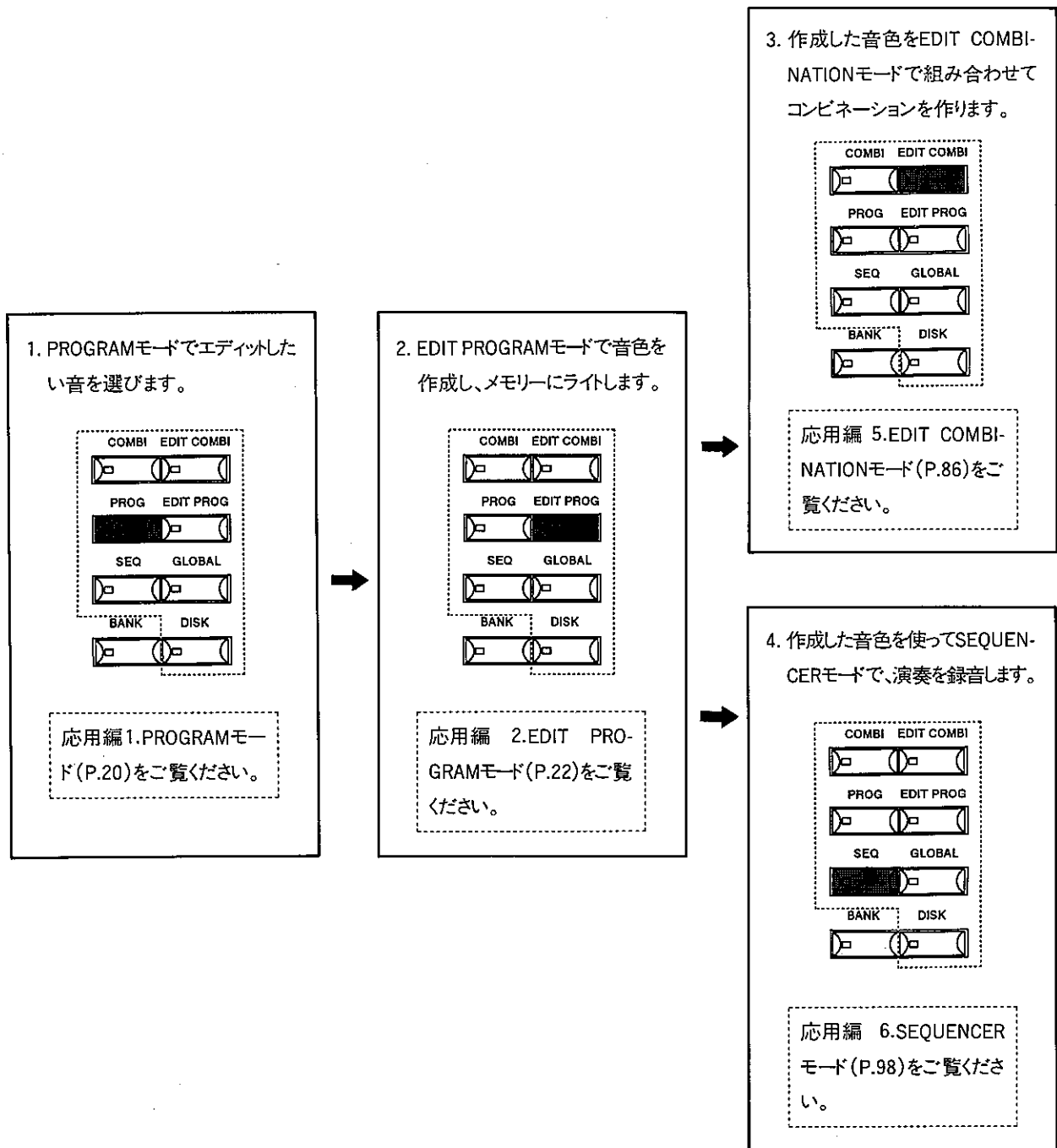
SEQモードでレコーディングを行う時に使うキーです。REC/WRITEキーが点灯した状態でSTART/STOPキーを押すとレコーディングがスタートします。START/STOPキーを押さずに再びREC/WRITEキーを押すと解除されます(ON時点灯)。

・COMBI、EDIT COMBI、PROG、EDIT PROGモードのときREC/WRITEキーを押すと、そのコンビネーションやプログラムへのライトが行われます。

RESETキーについて

SEQモードで演奏を行いSTART/STOPキーを押すと、演奏がストップしますが、ここでRESETキーを押すと演奏位置がそのソングの先頭(ネクスト・ソング機能によってソングを連続演奏させたときは演奏を開始したソングの先頭)になり、プログラム・ナンバー、ボリュームetcがスタート時の設定になります。

・このキーを押さずに再びSTART/STOPキーを押したときは、ストップさせた位置から演奏が開始されます(コンティニュー・スタート)。
・また、シーケンサーでのプレイ中やMIDI IN使用中なんらかの理由で音が出たまま止まらなくなったような場合、RESETキーを押すとその状態をキャンセルできます(どのモードでも使用できます)。

音作りのプロセス

ここで01/Wの音作りのプロセスをまとめてみましょう。

01/Wのメモリーについて

詳しくは巻末の「01/Wのメモリー構成」をご覧ください。

- COMBINATIONモードでコンビネーションを選ぶときは、どのバンクからでも選べます。
- PROGRAMモードでプログラムを選ぶときは、どのバンクからでも選べます。
- EDIT COMBINATIONモードで、各ティンバーで使用するプログラムを選ぶ際、そのコンビネーションがバンクAまたはBのときはバンクAかBにあるプログラムを選ぶことができ、コンビネーションがバンクCまたはDのときはバンクCかDのプログラムを選ぶことができます。つまり、インターナル(カード)のコンビネーションからはインターナル(カード)のプログラムしか選べません。
- ドラムキットは、それを使うプログラムと同じバンクにあるものしか選べません。
  例えばバンクCにあるプログラムで選べるドラムキットは、バンクCにあるものだけです。また、エディットするためにGLOBALモードで呼び出すドラムキットは、そのときPROGRAMモードで選んでいるプログラムと同じバンクにあるものです。
  例えばバンクAのドラムキットをエディットしたいときは、PROGRAMモードでバンクAのプログラム(ドラム用に設定されているものが良いでしょう)を選んでおいてください。
- グローバル・データはバンクAにあるものが有効です。したがってカードからグローバル・データをロードする(Load Combi/Prog)際、ロード先がバンクAのときはグローバルの設定が変わりますが、バンクBのときは変わりません。またカードへセーブする(Save Combi/Prog)際は、バンクBのデータ・セーブでもバンクAのグローバル・データが一緒にセーブされます。
- 本体(インターナル・メモリー)のシーケンス・データは電源オフ時に消えてしまいますので、消したくないときは、ディスクやカードにデータをセーブしてください(01/WFD)。01/W(FDなし)は電源オフ時でもデータは残ります。
  カードのシーケンス・データが直接呼び出せるのはプレイのときだけです。エディットやレコーディングを行うときは、一度インターナル・メモリーにデータをロードしてからエディットやレコーディングをして、カードにセーブしてください。

《インターナル・メモリーについて》

	[バンクA]	[バンクB]		
FD付き	100コンビネーション 100プログラム 2ドラムキット 1グローバル・データ	100コンビネーション 100プログラム 2ドラムキット	シーケンス・データ (10ソング、100パターン 合計 48000ステップ以下)	シーケンス・データは電源オフ時に消えてしまいますので、消したくない時は、電源オフ前にディスクやカードにセーブして下さい。
FDなし	[バンクA] 100コンビネーション 100プログラム 2ドラムキット 1グローバル・データ	[バンクB] 100コンビネーション 100プログラム 2ドラムキット	シーケンス・データ (10ソング、100パターン 合計 7000ステップ以下)	これらはすべて電源オフ時にも記録されます。

《PROG/SEQデータ・カードについて》

PROG/SEQカード(512Kbit RAMカード)は2つのBANKに分けられ(バンクC、D)、それぞれのBANKには下の2つのどちらかを入れることができます。

100コンビネーション 100プログラム 1グローバル・データ 2ドラムキット・データ	または	シーケンス・データ{10ソング 100パターン (合計7000ステップ以下)

☆PCMカードはこの分類には含まれません。

☆カードへの書き込み、カードからの読み出しは次の各ファンクションで行ないます。

	読み出し	書き込み
100プログラム、100コンビネーション、2ドラムキット、1グローバル	GLOBALモードP5-1	GLOBALモードP6-1
全シーケンス・データ(10ソング・100パターン)	GLOBALモードP5-2	GLOBALモードP6-2
1コンビネーション	COMBIモード	EDIT COMBIモードP9-1
1プログラム	PROGモード	EDIT PROGモードP9-1
1ドラムキット	EDIT PROGモード	GLOBALモードP1,2

※新しいカードを使うときは、まず最初にGLOBALモードのP6-1、6-2でバンクごとにデータをセーブしてください。セーブによってそのバンクがフォーマットされ、以後、データのロードや1プログラムの読み出し、ライトが行えるようになります。

例)バンクC、D両方ともP6-1(100プログラム、100コンビネーションのセーブ)でセーブ(兼フォーマット)を行うと、両方ともプログラム、コンビネーション用となります。

データの入力について

01/Wにはデータの入力方法がいくつかあります。

- VALUEスライダー、△キー、▽キーによる入力(「各キー/スライダーについて」参照)。
- [A]〜[H]キーを押しながらテンキー([0]〜[9]と10's HOLD/－キーを押す、「テンキー入力」。
- [A]〜[H]キーを押しながら鍵盤を押す、『キーボード入力』。

●テンキーによる入力

コンビネーションで使用するプログラムを選んだり、マルチサウンドを選んだり、あらかじめ入力する値が決まっているときに使用すると便利です。

①エディットするパラメータを選びます。

②そのパラメータが表示されている下のキー([A]〜[H])を押します(そのまま④までこのキーを押し続けます)。

③入力したい値をテンキー([0]〜[9])で入れます。－の値を入れたいときは10's HOLD/－キーを押します(コンビネーションの各ティンバーで使用するプログラムで、バンクを選ぶときにもこのキーを使用します)。

④②で押したキーを離すと設定した値が入力(エンター)されます。

※基本的には入力した値と表示される値は一致しますが、一部には一致しないパラメータもあります(オクターブやMGのウェーブ・フォームなど)。また、そのパラメータがとり得ない値を設定したときは、とり得る範囲で一番近い値が入力されます(例えば－12〜＋12で20を設定したときは＋12が入力されます)。

●キーボードによる入力

キー・ウィンドウの範囲の設定や、ドラム・キットのキーなど、音名で表すパラメータの指定に使用すると便利です。使用法はテンキー入力の①、②と同じ操作の後鍵盤を使用します。

本体の鍵盤で設定できるのはC2〜C7(グローバル・モードのキー・トランスポーズを利用すればC1〜C8のうちの5オクターブ)ですが、MIDIを利用して外部から設定することもできます(このときはC-1〜G9:MIDIノートNo.＝0〜127)。

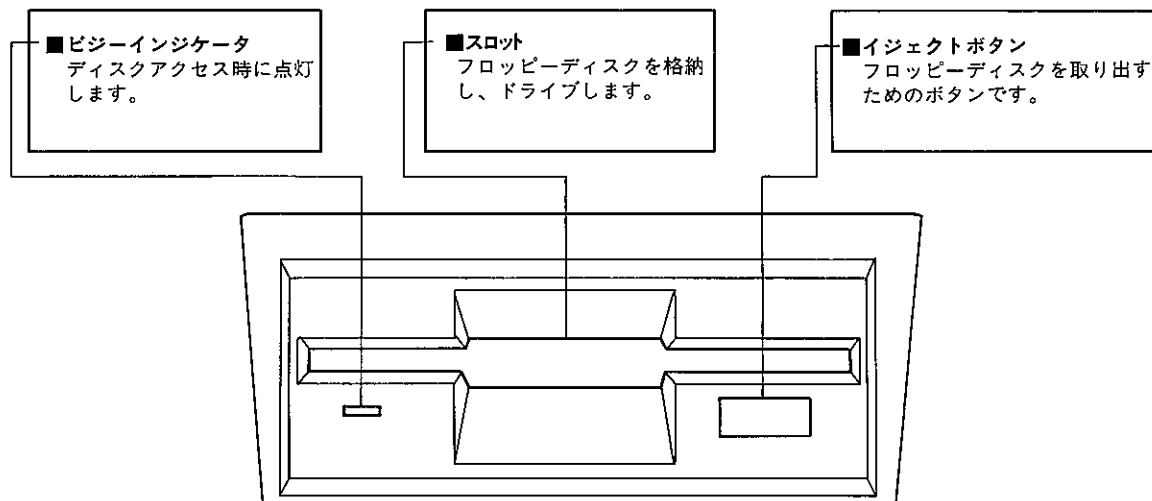
※キーボード入力が行えるパラメータではテンキー入力は行えません。

●入力した値を元に戻すには

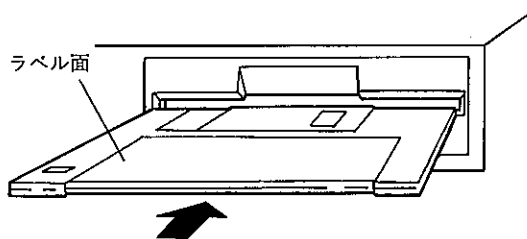
- プログラムやコンビネーションのエディット中にCOMPAREキーを押すと、全てのパラメータの値が、そのプログラムやコンビネーションを選んだときの値に戻り、COMPAREキーのLEDが点灯します。もう一度押すとLEDが消え、エディット中の値に戻ります。
- エディット中に△キーと▽キーを同時に押すと、そのパラメータのみ、選んだときの値に戻ります。

ディスクドライブとフロッピーディスク

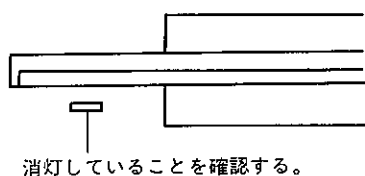
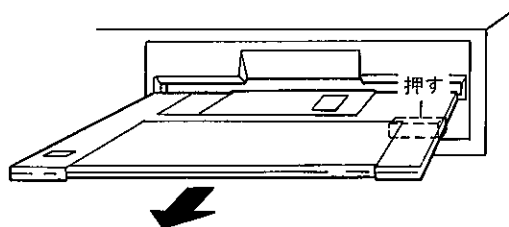
01/WFDにはディスクドライブが装備されています。以下の事項に充分注意してください。

ディスクドライブ

■プロッピーディスクの入れ方

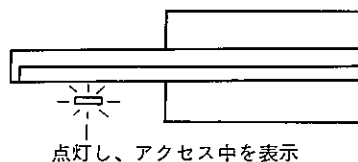
フロッピーディスクのラベル面が上になるようにしてドライブに挿入します。
「カチッ」と音がしてディスクがドライブにセットされるように、確実に挿入してください。

★ディスクを挿入する際には、しずかに、ていねいに、まっすぐ挿入してください。

■フロッピーディスクの出し方

①ビジーインジケータが消灯していることを確認してください。

消灯していることを確認する。

②イジェクトボタンを押し、フロッピーディスクを取り出します。

■ディスクドライブ使用上の注意

★ビジーインジケータが点灯している時はディスクアクセス（読み出し、書き込み）を行っていますので、この時にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。ディスクや、ディスクに書き込まれているデータをこわしてしまうことがあります。

点灯し、アクセス中を表示

■ヘッドのクリーニングについて

● ヘッドが汚れると、データエラーの原因になります。
汚れが蓄積してディスクを傷つけてしまうことがあります。
このため汚れが蓄積しないように定期的にクリーニングすることが大切です。

● ヘッドのクリーニングは、市販の湿式、両面用のヘッド・クリーニング・ディスクをご使用ください。
片面用を使用しますと、ドライブを傷める原因となります。

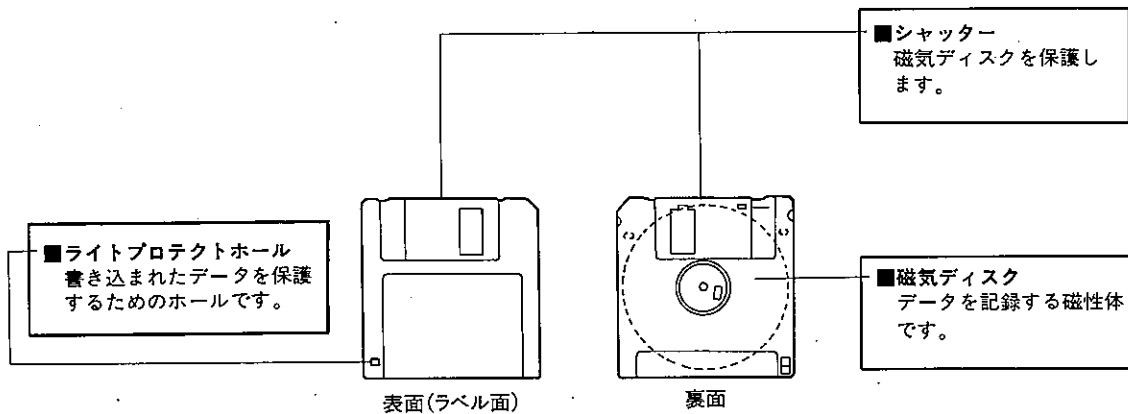
●クリーニングの方法

①クリーニング液でクリーニングディスクを湿らせます。

②ただちに、クリーニングディスクをディスクドライブにセットし、ロードを実行します(ロードは、どのロードでもかまいません)。
エラーメッセージが出ます。

③約10秒後にイジェクトボタンを押し、クリーニングディスクを取り出します。

④クリーニング後約5分間はディスクドライブを使用しないでください(クリーニング液が乾かないうちに使用すると故障の原因となります)。

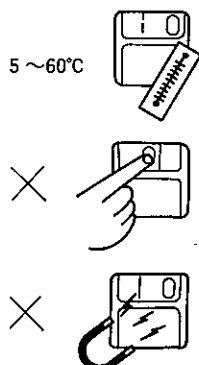
フロッピーディスク

■フロッピーディスクの取扱いについて

● 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。

● シャッター部分を開かないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つきますと読みだし、書き込みができなくなります。

● 磁石やテレビ、スピーカー、電源トランスなどに近づけないでください。磁界にさらすとディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。

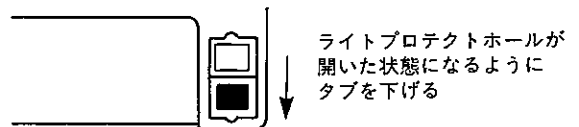
● フロッピーディスクを本体ディスクドライブに入れたまま輸送することは絶対に避けてください。振動で、ディスクドライブのヘッドにより磁気ディスクが傷つけられ、使用できなくなることがあります。

● フロッピーディスクの上にものをのせないでください。変形し、使用できなくなることがあります。

■ライトプロテクト・タブについて

ディスクには、不意にデータを消去してしまったり書き換えてしまうことのないように「ライトプロテクト・タブ」という小さな窓が付いています。

★この窓が閉じている状態では自由にデータを書き込むことができます。

★開いている状態では書き込めません。

★書き込み禁止の状態

★書き込み可能の状態

注意

自分でセーブしたデータを壊してしまうことのないように、セーブ後は、ライトプロテクト・タブを書き込み防止の状態(開いた状態)にしておいてください(ライトプロテクト・タブは「カチッ」と音がするところまで動かしてください)。

応用編

ページ表の見方

☞P0-6 PITCH EG(ピッチEG) ―――― ①

A	S	Start Level	−99〜+99	ピッチの時間的変化の設定 ②
B	AT	Attack Time	0〜99	
C	A	Attack Level	−99〜+99	
D	DT	Decay Time	0〜99	
E	RT	Release Time	0〜99	
F	R	Release Level	−99〜+99	
G	L	EG Level Vel. Sens.	−99〜+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
H	T	EG Time Vel. Sens.	−99〜+99	タッチの強弱によるピッチEGの速さの変化

③ ④ ⑤ ⑥

①P0-6 PITCH EG(ピッチEG)

：ページ0の6行目、ピッチEGに関するページであることを示しています。

②そのページに関する図

③そのパラメータに移るためのCURSOR POSITIONキー

④パラメータの名称

⑤パラメータのバリュー(数値など)の可変範囲、内容

(この欄の一番左に書かれている値がVALUEスライダーを一番下げたときのものです)

⑥パラメータの機能の概要

※本文中の「カーソル」とは、白黒反転表示になっているパラメータのことです。

1.PROGRAMモード

メモリー内のプログラム(音色)をセレクトし、演奏するモードです。A00〜B99でインターナル、C00〜D99でカードのプログラムを選ぶことができます。

プログラムのセレクトはBANKキー、INT/CARDキー(FDなしのみ)テンキー(0〜9)、△キー、▽キー、フット・スイッチ(PROG UP/DOWN)またはMIDIプログラム・チェンジによって行います。

- フットスイッチでプログラムをセレクトするときは、あらかじめGLOBALモードでペダル・アサインを"Program Up"又は、"Program Down"に設定しておいてください(P.165参照)。
- エフェクターのダイナミック・モジュレーションをVALUEスライダーでコントロールできるときはプログラム・ネームの右に"▶FX1""▶FX2"と表示されます。
- MIDIでプログラムをセレクトするときは、GLOBALモードでMIDI Filter のPROGを"ENA"に設定しておいてください。(P.159参照)
- カードのプログラムを選ぶときはあらかじめプログラムの入ったPROG/SEQカードを差しておいてください。
- PROGRAMモードの時にCOMPAREキーを押すと『エディット・リコール機能』によって、EDIT RROGRAMモードから他のモードに移ったときの設定値が呼び出されます。

例)EDIT PROGRAMモードでピアノの音色を作った後PROGRAMモードへ移り、他のプログラム・ナンバーを選んでも、COMPAREキーを押すとプログラム・ナンバーはそのままで音色はピアノになります。

PROGRAMモードでのエディット(これをパフォーマンス・エディターと言います)

A	O	Octave	−3〜+3	OSC1とOSC2のオクターブの変更
B	W	Wave Shaping	−10〜+10	Wave Shaping1と2のEGレベル調整(PCM波形の変形率の調整)
C	F	VDF Cutoff	−10〜+10	VDF1とVDF2のカットオフ周波数の調整(音色の調整)
D	I	VDF EG Intensity	−10〜+10	VDF1、2のEGインテンシティ(音色の時間による変化の感度)の調整
E	L	VDA Level	−10〜+10	OSC1とOSC2のレベルの調整(音量の調整)
F	A	Attack Time	−10〜+10	VDA1、2のアタック・タイム(音の立上り)の調整
G	R	Release Time	−10〜+10	VDF1、2とVDA1、2のリリース・タイム(離鍵後の余韻)の調整
H	E	Dry : Effect Balance	−10〜+10	Effect 1、2のダイレクト音とエフェクト音のバランスの調整

● PROGRAMモードでもプログラムの主なパラメータをカーソルキー（[A]～[H]）を押してからVALUEスライダー、△/▽キーでエディットできます。ライブ中などに使用すると便利です。

● ここでプログラムをエディットするとそれに対応するEDIT PROGRAMモードのパラメータ（ディスプレイに表示されます）も同時にエディットされます。

● ここでエディットしたプログラムのライト（書き込み）は、REC/WRITEキーまたはEDIT PROGRAMモードのPage9で行います。

● エディット状態からもとの画面に戻るには、カーソルUPキーを押します。

EDIT PROGRAMモードとの対応

それぞれの値を＋に変化させると、EDIT PROGRAMモードのプログラム・パラメータは次のように変わります（－の場合はこの逆になります）。

PROGRAMモードでのエディット	＋にエディットしたときの変化	
Octave	OSC1、2 Octave	オクターブが上がる
Wave Shaping	Wave Shaping 1、2 Start Level Wave Shaping 1、2 Sustain Level	＋に変化する(*1)
VDF Cutoff	VDF1、2 Cutoff	＋に変化する(*1)
VDF EG Intensity	VDF1、2 EG Intensity	＋に変化する(*2)
VDA Level	OSC1、2 Level	＋に変化する(*1)
Attack Time	VDA1、2 Attack Time	＋に変化する(*1)
Release Time	VDF1、2 Release Time VDA1、2 Release Time	＋に変化する(*1)
Dry : Effect Balance	Effect 1, 2Balance	＋に変化する(*1)

(*1)バリューの値の5倍の値が加算されます。バリューの値が－の時は、減算されます。[Value＝Value±5×V]

(*2)バリューの値の3倍の値が加算されます。バリューの値が－の時は、減算されます。[Value＝Value±3×V]

・パラメータの変化は各パラメータごとの値の可変範囲内に制限されます。

2.EDIT PROGRAMモード

このモードでは、音色プログラム・パラメータ(音源波形やフィルターEGのセッティングなど)を設定します。

- エディットの対象となるのはあらかじめPROGRAMモードで選んでおいたプログラムです。
- 音色作りにはPROGRAMモードでのエディット(パフォーマンス・エディット)を併用することもできます。
- エディットが終わり音色が完成したらPage9でライトを行ってください。またREC/WRITEキーでもライトが行えます。(PROGRAMモードで別のプログラムを選ぶとライトしていないプログラムは失われてしまいます。)
- エディット中にCOMPAREキーを押すと、エディット前の音色を呼び出すことができます。そのままエディットしないで再びCOMPAREキーを押すと、コンペアする前にエディットしていた音色に戻ります。

☆EDIT PROGRAMモードでは、テンキーはページ・セレクト・キーとして働きますが、カーソルキー[A]~[H]と併用してテンキー入力としても使用できます。

01/Wのプログラム・パラメータの構成

OSC1 PITCH MG
音程の揺らぎ(ビブラート)を与える

WS1 EG
波形の時間的変化を与える

VDF1 EG
音色の時間的変化を与える

VDA1 EG
音量の時間的変化を与える

OSC1
波形タイプ及び基本的音程の設定

WS1
波形を変形させる

VDF1
音色の設定

VDA1
音量の設定

PITCH EG
音程の時間的変化を与える

VDF MG
音色の揺らぎ(ワウ)を与える

EFFECT
PROGRAMモードで使用するエフェクトセッティング

ダブルモードのみ

OSC2
波形タイプ、基本的音程及びOSC1に対するピッチ

WS2
波形を変形させる

VDF2
音色の設定

VDA2
音量の設定

Dynamic Modulation
エフェクトをリアルタイムにコントロールする

OSC2 PITCH MG
音程の揺らぎ(ビブラート)を与える

WS2 EG
波形の時間的変化を与える

VDF2 EG
音色の時間的変化を与える

VDA2 EG
音量の時間的変化を与える

基本となる音色

Velocity Sense
タッチ(打鍵)の強弱による効果

KBD Track
キーノートによる変化

After Touch
アフタータッチによる効果

Joy Stick
ジョイスティックによる効果

Assignable Pedal
アサイナブル・ペダルによる効果

演奏による効果

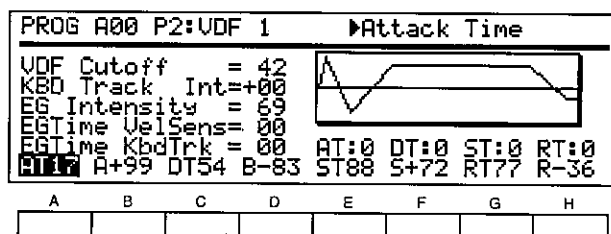
EDIT PROGRAMモードのファンクション

●テンキー(0～9)を押すと各ファンクションのページが選ばれます。カーソルUP/DOWNキーでエディットするパラメータの項目を選んでカーソルキー(A～H)でパラメータを選んでください。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
P0 OSC		
	0-1 OSC Mode	オシレータのモード
	0-2 Assign, Hold	発音するボイス数とホールド
	0-3 OSC1 Multisound, Level	オシレータ1の音源波形、レベル
	0-4 OSC2 Multisound, Level	オシレータ2の音源波形、レベル DOUBLEモードのみ
	0-5 OSC2 Interval, Detune	オシレータ1に対するオシレータ2の音程差 DOUBLEモードのみ
	0-6 Pitch EG	ピッチの時間的変化
P1 Emphasis, WS		
	1-1 Emphasis 1	オシレータ1の音にメリハリをつける効果
	1-2 Emphasis 2	オシレータ2の音にメリハリをつける効果 DOUBLEモードのみ
	1-3 Wave Shaping 1	オシレータ1の波形の変化の調整
	1-4 Wave Shaping 2	オシレータ2の波形の変化の調整 DOUBLEモードのみ
P2 VDF1		
	2-1 VDF1 Cutoff	VDF1のカットオフ
	2-2 VDF1 KBD Tracking	VDF1のキーボード・トラックによる変化
	2-3 VDF1 EG Int., Vel Sense	VDF1のEGインテンシティ、ベロシティ・センス
	2-4 VDF1 EG Time Vel Sense	VDF1 EGタイムのベロシティによる変化
	2-5 VDF1 EG Time KBD Tracking	VDF1 EGタイムのキーボード・トラックによる変化
	2-6 VDF1 EG	VDF1カットオフの時間的変化
P3 VDF2		DOUBLEモードのみ
	3-1 VDF2 Cutoff	VDF2のカットオフ
	3-2 VDF2 KBD Tracking	VDF2のキーボード・トラックによる変化
	3-3 VDF2 EG Int., Vel Sense	VDF2のEGインテンシティ、ベロシティ・センス
	3-4 VDF2 EG Time Vel Sense	VDF2 EGタイムのベロシティによる変化
	3-5 VDF2 EG Time KBD Tracking	VDF2 EGタイムのキーボード・トラックによる変化
	3-6 VDF2 EG	VDF2カットオフの時間的変化
P4 VDA1		
	4-1 VDA1 Velocity Sense	VDA1のベロシティによる変化
	4-2 VDA1 KBD Tracking	VDA1のキーボード・トラックによる変化
	4-3 VDA1 EG Time Vel Sense	VDA1 EGタイムのベロシティによる変化
	4-4 VDA1 EG Time KBD Tracking	VDA1 EGタイムのキーボード・トラックによる変化
	4-5 VDA1 EG	VDA1の時間的変化
P5 VDA2		DOUBLEモードのみ
	5-1 VDA2 Velocity Sense	VDA2のベロシティによる変化
	5-2 VDA2 KBD Tracking	VDA2のキーボード・トラックによる変化
	5-3 VDA2 EG Time Vel Sense	VDA2 EGタイムのベロシティによる変化
	5-4 VDA2 EG Time KBD Tracking	VDA2 EGタイムのキーボード・トラックによる変化
	5-5 VDA2 EG	VDA2の時間的変化

※ DOUBLEモードのみ ：P0-1 OSC ModeがDOUBLEのときだけ表示されます。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
P6 Pitch Modulation		
	6-1 JS, AT Pitch Bend	ジョイスティック、アフター・タッチによるPitchの変化
	6-2 Pitch MG1	オシレータ1 ピッチ・モジュレーション(ビブラート効果)
	6-3 Pitch MG1 Mod	ピッチMG1 モジュレーション
	6-4 Pitch MG2	オシレータ2 ピッチ・モジュレーション(ビブラート効果) DOUBLEモードのみ
	6-5 Pitch MG2 Mod	ピッチMG2 モジュレーション DOUBLEモードのみ
P7 VDF/VDA Modulation		
	7-1 JS, AT Cutoff Bend	ジョイスティック、アフタータッチによるカットオフの変化
	7-2 After Touch VDA Amp	アフタータッチによる音量変化
	7-3 VDF MG	VDFモジュレーション(ワウ効果)
	7-4 VDF MG Mod	VDF MG モジュレーション
P8 Effect		
	8-1 Effect 1 Type, Dynamic Mod	エフェクト1の選択、ダイナミック・モジュレーションの設定
	8-2 Effect 1 Parameter	エフェクト1のパラメータ
	8-3 Effect 2 Type, Dynamic Mod	エフェクト2の選択、ダイナミック・モジュレーションの設定
	8-4 Effect 2 Parameter	エフェクト2のパラメータ
	8-5 Effect Placement	エフェクト1、2の配置
P9 Write/Copy		
	9-1 Write Program	プログラムのライト
	9-2 Rename Program	プログラム名の書き換え
	9-3 Copy Effects All	エフェクト・パラメータのコピー
	9-4 Copy/Swap FX	エフェクト内のエフェクト1、2間でのコピー/交換
	9-5 Copy/Swap OSC	OSC1、2間のコピー/交換

- ピッチ・ベンド、ピッチEG、ピッチ・モジュレーション、アフター・タッチなどによるピッチの変化の合計は1オクターブまでに制限されます。(一部のマルチサウンドでは音域によりさらに可変範囲が狭い場合があります。)
- VDFの各パラメータとVDF・EG、VDF・MGなどによる音色の変化は、VDFがコントロールできる範囲に制限されます。
- オシレータ・レベルとVDAの各パラメータ、VDA・EGなどによる音量の変化は、VDAがコントロールできる範囲に制限されます。
- 各EGパラメータ(Pitch EG、WS EG1/2、VDF EG1/2、VDA EG1/2)をエディットするときには、EGの概形が表示されます。

- 表示は各パラメータをグラフにして表したもので、実際のEGの形とは異なります。
- 表示を消すには、カーソルをEG以外のパラメータに移動してください。

EDIT PROGRAM

Page-0 Oscillator(オシレータ)

P0-1 OSC Mode
P0-2 Assign/Hold
P0-3 OSC1 Multisound/OSC1 Level
P0-4 OSC2 Multisound/OSC2 Level
P0-5 OSC2 Interval、Detune
P0-6 Pitch EG

```
PROG A00 P0:OSC          ▶Multisound
OSC Mode : DOUBLE
Assign   : POLY      Hold      :OFF
013:b3forgan   L=54  8'  EG Int=+00 5:5
126:clicker    L=63  4'  EG Int=+00 5:5
 OSC2  Int=+00 Detune=+00 Delay=00
S-99 AT69 A+99 DT99 RT99 R+69 L+00 T+00
```

A B C D E F G H

P0-1 OSC Mode(オシレータ・モード)

	OSC Mode		音源のモード
		SINGLE	1オシレータ・モード(シングル)
		DOUBLE	2オシレータ・モード(ダブル)
		DRUMS	ドラムス・モード(ドラムス)

▼OSC Mode(オシレータ・モード)では、作成するプログラムの構造を選びます。この設定により、使用するオシレータ数や音源の種類が変わります。

- OSC Modeを切り替えた時にはOSC1のマルチサウンド(またはドラムキット)を設定し直してください。
- SINGLEでは1系統のOSC-WS-VDF-VDAを用います。最大同時発音数は32音です。
- DOUBLEでは2系統のOSC-WS-VDF-VDAを用います。より高度な音作りが行えますが、最大同時発音数は16音になります。
- DRUMSは音源としてドラムサウンドを組み合わせたドラムキットを用いるモードです。音源はGLOBALモードで設定しているドラムキットを使い、パンポットはドラムキット内のパンポットが有効になります。それ以外の構造はSINGLEと同じです。

※選べるドラムキットはプログラムと同じバンクにある2つのドラムキットのどちらかです。

P0-2 Assign/Hold(アサイン/ホールド)

A	Assign	POLY MONO	発音するボイス数 最大発音数まで和音で発音 単音のみ発音
E	Hold	OFF/ON	鍵盤が離されても発音を続けるようにする

▼Assign(アサイン)では、このプログラムを和音(POLY)で使用するか、単音(MONO)で使用するかを設定します。

▼Hold(ホールド)をONにすると、離鍵後も鍵盤を押し続けたのと同じように発音するようになります。主にドラムキットの音色に使用します。通常はOFFにします。

- VDA EGのSustain Levelが"0"以外の音は、HoldをONに設定すると音が止まらなくなります。

☞P0-3 OSC1 Multisound/Level/Pitch EG Intensity/Pan(オシレータ1・マルチサウンド/レベル/ピッチ EG インテンシティ/パンポット)

A	Multisound Drum Kit	0～254, C00～ A：Drum Kit1, 2 B：Drum Kit1, 2 C：Drum Kit1, 2 D：Drum Kit1, 2	OSC1マルチサウンド(音源波形)の選択(OSC ModeがSINGLE/DOUBLEの時) ドラムキットの選択(OSC ModeがDRUMSの時) Bank Aのプログラムのとき Bank Bのプログラムのとき Bank Cのプログラムのとき Bank Dのプログラムのとき
D L	OSC Level	0～99	オシレータ1の音量
E	Octave	 32' 16' 8' 4'	オシレータ1のオクターブ 2オクターブ下げる 1オクターブ下げる 基準ピッチ 1オクターブ上げる
F EG Int	Pitch EG Intensity	−99～+99	ピッチの時間的変化の効果の深さ
H	Pan	A, 9:1～1:9, B, C, C+D, D, ALL	オシレータ1の出力先

▼P0-1 OSC ModeでSINGLEまたはDOUBLEが選ばれている場合、Multisound(マルチサウンド・セレクト)でオシレータ1の音源波形を選びます。
- 名前に"NT"のついたマルチサウンドは、どのキーを弾いても同じ音程で発音します。
- それぞれのマルチサウンド(音源波形)には、発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音がでないことがあります。
- オプションのPCMカードがリアパネルのスロットにセットしてあれば、カードからもマルチサウンドを選べます。VALUEスライダーを上下させたり、テンキー入力の際10's HOLD/ーキーを押すと頭に"C"のついたカード内のマルチサウンドが表示されます。

☆PCMカードについて
PCMカードの抜き差しは電源OFF時または音の出ていない時に行ってください。

▼OSC ModeでDRUMS(ドラムス)が選ばれている場合は、Drumkit1かDrumkit2のどちらか1つを選択します。ただし選べるのは、プログラムと同じバンクにあるドラムキットに限られます。
- ドラムキットへのドラムサウンドの割当は、GLOBALモードのP1、P2で行います。ただし今選ばれているプログラムと同じバンクにあるドラムキットが選ばれているので、PROGRAMモードでまずバンクを選んでからドラムの設定になっているプログラムを選び、GLOBALモードへ移ってください。

▼OSC Level(オシレータ・レベル)ではオシレータ1の音量を設定します。99で最大になります。
- 音色によっては、オシレータ・レベルを大きな値に設定すると和音演奏時に音が歪む場合があります。このような場合はオシレータ・レベルを下げてください。

▼Octave(オクターブ)では、オシレータ1の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。ここの設定が8'でないときは、キーボード・トラックのキーの設定に注意が必要です。またOSC ModeがDRUMSのときは8'にしてください。

▼Pitch EG Intensity(ピッチEGインテンシテイ)では、P0-6 Pitch EGで設定したPitch EGの効果の強さを設定します。

▼Pan(パンポット)ではオシレータ1の出力先(=エフェクターの入力)を設定します。
出力先はA, B, C, Dとありますが、
AB間ではその比率が調整できます ──→A,9：1～1：9,B
CD間では調整できません ──→C, C+D, D
ABCDの全てに出力することもできます →ALL
- OSC ModeがDRUMSのときは何も表示されず、GLOBALモードのドラムキットでのパンポットの設定が有効になります。

☞P0-4 OSC2（オシレータ2）（DOUBLEモードのみ）

A	Multisound/Drum Kit	0〜254, C00〜 A/B/C/D:Drum Kit1.2	OSC2マルチサウンドの選択 ドラムキットの選択
D L	OSC Level	0〜99	オシレータ2の音量
E	Octave	 32' 16' 8' 4'	オシレータ2のオクターブ 2オクターブ下げる 1オクターブ下げる 基準ピッチ 1オクターブ上げる
F EG Int	Pitch EG Intensity	−99〜+99	ピッチの時間的変化の効果の深さ
H	Pan	A, 9:1〜1:9, B, C, C+D, D, ALL	オシレータ2の出力先

※オシレータ2はOSC Mode（P0-1）がDOUBLEの時のみ設定できます。

▼Multisound（マルチサウンド・セレクト）ではオシレータ2のマルチサウンドを選びます。選べるマルチサウンドの種類はP0-3 OSC1 Multisoundと同じです。

▼OSC Level（オシレータ・レベル）ではオシレータ2の音量を設定します。

▼Octave（オクターブ）ではオシレータ2のオクターブを設定します。

▼Pitch EG Intensity（ピッチ EG インテンシティ）では、P0-6Pitch EGの効果の強さを設定します。

▼Pan（パンポット）では、オシレータ2の出力先を設定します。

☞P0-5 OSC2 Interval/Detune/Delay（オシレータ2 インターバル/ディチューン/ディレイ）（DOUBLEモードのみ）

B Int	Interval	−12〜+12	OSC2のOSC1に対するインターバル（半音単位）
D Detune	Detune	−50〜+50	OSC1とOSC2の間のディチューン（セント単位）
F Delay	Delay Start	0〜99	OSC2のOSC1に対する発音の遅れ時間

▼Interval（インターバル）はオシレータ1に対するオシレータ2のピッチ差を半音単位（−12〜+12の範囲）で設定します。オシレータ1との間で和音を構成することができます。

▼Detune（ディチューン）はオシレータ1とオシレータ2のピッチ差をさらに細かくセント単位（−50〜+50）で設定します。オシレータ1とわずかにピッチをずらすことで厚みのある音を得ることができます。

Detuneの設定による基準ピッチからのずれ

Detune	OSC1 Pitch	OSC2 Pitch
+50	−25 cent	+25 cent
⋮	⋮	⋮
0	0	0
⋮	⋮	⋮
−50	+25 cent	−25 cent

Detuneの値を+にするとOSC1のピッチが下がりOSC2のピッチが上がります。−にすると逆になります。
値を大きくする程OSC1とOSC2のピッチ差が0を中心に広がります。

▼Delay Start（ディレイ・スタート）はオシレータ1が発音してからオシレータ2が発音するまでの時間を0〜99の範囲で設定します。（この効果を使用しない時は0に設定します。）

☞P0-6 Pitch EG(ピッチEG)

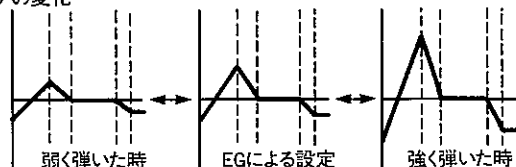
A	S	Start Level	−99〜+99	ピッチの時間的変化の設定 +99=約+1オクターブ アタックレベル キー・オン キー・オフ 0=キーを押し続けた時の音程 時間 ディケイタイム リリースレベル アタックタイム スタートレベル リリースタイム −99=約−1オクターブ
B	AT	Attack Time	0〜99	
C	A	Attack Level	−99〜+99	
D	DT	Decay Time	0〜99	
E	RT	Release Time	0〜99	
F	R	Release Level	−99〜+99	
G	L	EG Level Vel. Sens.	−99〜+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
H	T	EG Time Vel. Sens.	−99〜+99	タッチの強弱によるピッチEGの速さの変化

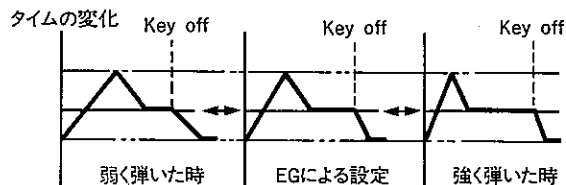
▼ピッチの時間的変化を設定します。

・各EGレベルの+と−を逆に設定するとEG波形は反転します。

※ピッチEGはOSC1とOSC2で共有します。
効果のかかり具合は、OSC1はP0-3で、OSC2はP0-4のEG Intensityで設定します。

▼EG Level Vel. Sens.(EGレベル・ベロシティセンス)を+に設定するとキーを強く弾くほどピッチの変化が大きくなります(−に設定すると強く弾く程ピッチの変化が小さくなります)。ただしEGによるピッチの変化は±1オクターブに制限されます。

・+に設定した場合

▼EG Time Vel. Sens.(EGタイム・ベロシティセンス)を+に設定するとキーを強く弾くほどタイムが短くなります(−に設定すると強く弾く程、タイムが長くなります)。

・+に設定した場合

Page-1 Emphasis(エンファシス)、Wave Shaping(ウェーブ・シェイピング)

P1-1 Emphasis 1
P1-2 Emphasis 2
P1-3 Wave Shaping 1
P1-4 Wave Shaping 2

```
PROG A00 P1:EMP/W.S    ▶Emphasis Inten

Emphasis 1  Intensity=00 Vel.Sense=+00
Emphasis 2  Intensity=00 Vel.Sense=+00

WS1=00:CLICK1       VS+00 S99 DT70 SL30
WS2=  OFF           VS+00 S99 DT00 SL99
```

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P1-1 Emphasis 1(エンファシス1)

A	Emphasis Intensity	0〜99	エンファシス効果
F	Emphasis Velocity Sens	−99〜+99	タッチの強弱によるエンファシス効果の変化

※エンファシスで音の輪郭をはっきりさせることにより、音が際だちます。

▼Intensity(インテンシティ)では、エンファシス効果の深さを設定します。この値を大きくするほど効果が深くなります。

▼Velocity Sens(ベロシティ・センス)ではキーを弾く強さによりエンファシス効果の深さを変化させます。

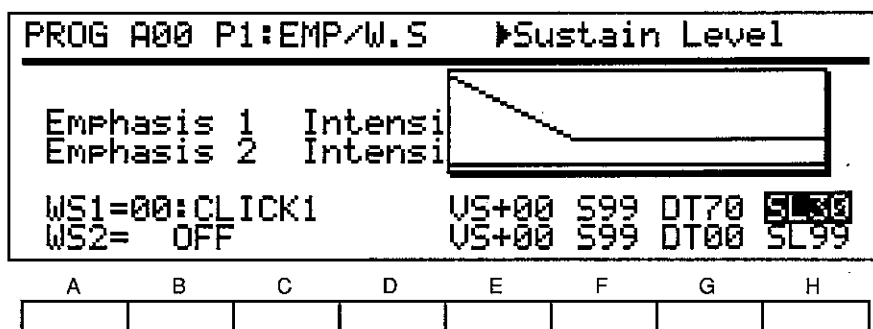
・+に設定すると、キーを弾いた強さに応じてエンファンス効果の深さが、インテンシティでの設定より深くなり、−にすると設定より浅くなります。

・値が−99または+99に近づくほど、キーを弾く強弱に対する効果の深さの変化が大きくなります。

☞P1-2 Emphasis 2(エンファシス2)(DOUBLEモードのみ)

▼オシレータ2のエンファシス効果を設定します。

・内容は、P1-1 Emphasis1と同じです。

☞P1-3 Wave Shaping1(ウェーブ・シェイピング1)

A	WS Table	OFF, 0〜59	波形を変形させるのに使用するテーブルの選択
E VS	WS Velocity Sens	−99〜+99	タッチの強弱による変形率の変化
F S	WS EG Start Level	0〜99	WSによる波形変形の時間的変化
G DT	WS EG Decay Time	0〜99	
H SL	WS EG Sustain Level	0〜99	

※オシレータ1から出力されたPCM音声信号の波形を変形させて、元音にはなかった倍音を発生させます。
P0-3でマルチサウンドを選んだときにすでに大体の音の感じは決まっているものですが、それをウェーブ・シェイピングで変形させることによって全く異なる音にすることが可能です。

▼WS Table(ウェーブ・シェイピング・テーブル)でPCM波形を変形させるのに使用するテーブルを選びます。
元音とは少しニュアンスの異なる音、レゾナンスのかかった音、ディストーションのかかった音etcがあります。ウェーブ・シェイピングを行わないときは"OFF"にします。

▼WS Velocity Sens(ウェーブ・シェイピング・ベロシティ・センス)
EGレベル(スタート・レベル、サスティン・レベル)をキーを弾く強さでコントロールします。

・+にすると強く弾くほど変形率は大きくなります。また、値が−99または+99に近くなるほど変化は大きくなります。
※設定によっては音が歪むこともあります。

▼WS EG(ウェーブ・シェイピング・EG)
・ここではウェーブ・シェイピングによる波形変形に時間的変化を与えます。
・ウェーブ・シェイピングでの波形変形率はWS EGのレベルによって変わります。
・レベルが高いほど変形率は大きくなります。
・テーブルによってはレベルが下がったときに音量が小さくなるものがあります。

☞P1-4 Wave Shaping2(ウェーブ・シェイピング2)(DOUBLEモードのみ)

※オシレータ2から出力されたPCM音声信号の波形を変形させて、元音にはなかった倍音を発生させます。
・内容はP1-3 Wave Shaping1と同じです。

Page-2 VDF1

P2-1 VDF1 Cutoff
P2-2 VDF1 KBD Tracking
P2-3 VDF1 EG Int./Vel Sense
P2-4 VDF1 EG Time Vel Sense
P2-5 VDF1 EG Time KBD Tracking
P2-6 VDF1 EG

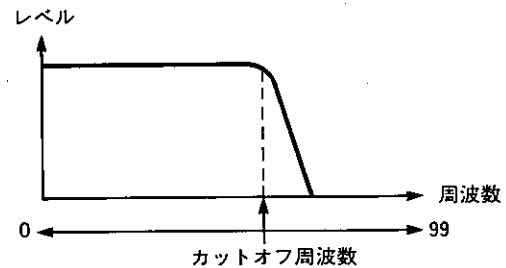
```
PROG A00 P2:VDF 1        ▶Cutoff
VDF Cutoff      = 42
KBD Track  Int=+00  Key:F#4   Mode:ALL
EG Intensity   = 69  Vel Sense =+00
EGTime VelSens= 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGTime KbdTrk = 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT17 A+99 DT54 B-83 ST88 S+72 RT77 R-36
```

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P2-1 Cutoff(カットオフ)

	VDF Cutoff	0〜99	VDF1のカットオフ (音色の明るさ)

※VDF(Variable Digital Filter)は、マルチサウンドの高周波数成分を減衰(カットオフ)させて、音色をコントロールします。

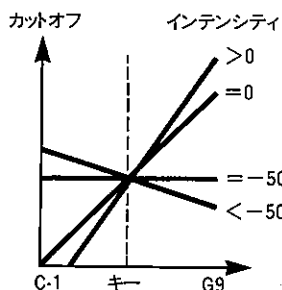
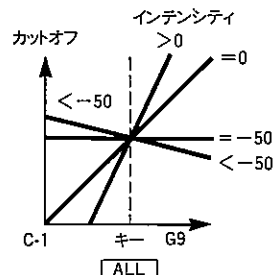
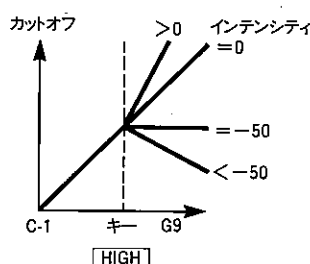
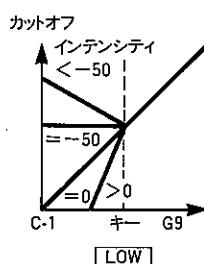
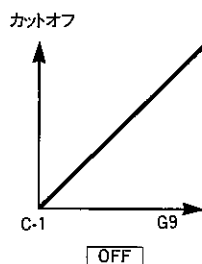
▼Cutoff(カットオフ)ではVDFのカットオフ周波数を設定します。この値を小さく設定するほど音色は柔らかくなります。

☞P2-2 KBD Tracking（キーボード・トラッキング）

[A]	KBD Tracking Intensity	−99〜+99	鍵盤位置によるVDF1カットオフの変化
[E] Key	Key	C-1〜G9	キーボード・トラッキングモードがLOWまたはHIGHのときには、キーボード・トラッキングがかかりはじめるキーとなり、ALLのときにはVDF1キーボード・トラックの効果の中心となる（変化のかからない）キー
[G] Mode	KBD Tracking Mode	 OFF LOW HIGH ALL	キーボード・トラックを行う音域 キーボード・トラックしない 低音域でキーボード・トラックする 高音域でキーボード・トラックする 全音域でキーボード・トラックする

※VDFキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDFカットオフを変化させる効果です。

▼KBD Tracking Intensity（カット・オフ・キーボード・トラッキング・インテンシティ）を＋に設定すると、音程が高くなるほど音色が明るくなります（−に設定するとその逆になります）。値が＋99または−99の近くになる程変化は大きくなり、0に設定するとカットオフの変化と音程の変化が同じになります。

・−50程度で水平になります（キーの位置とは関係なくカットオフ周波数が一定になります）。

▼KBD Tracking Mode（キーボード・トラッキング・モード）では、キーボード・トラックを行う音域を設定します。このパラメータがOFFのときはP2-2 キーボード・トラッキング・インテンシティ、P2-5 EGタイム・キーボード・トラック・インテンシティの効果がかかりません。

▼Key（キー）では、キーボード・トラッキング・モードがLOWまたはHIGHのときはキーボード・トラッキングがかかりはじめるキーを、ALLのときはキーボード・トラックの中心となるキー（カットオフ/EGタイムの変化がかからないキー）を設定します。キーの設定はキーボードによっても入力できます。

☞P2-3 EG Intensity(EGインテンシティ)

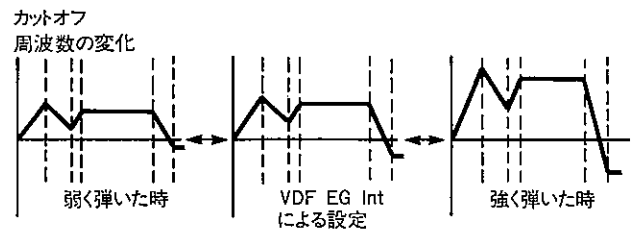
A	EG Intensity	0〜99	VDF1 EGによる音色変化の深さ
E	Vel Sense	−99〜+99	タッチの強弱によるVDF1 EGの効果の変化

▼EG Intensity(EGインテンシティ)では次の項目(P2-6)のVDF EGによるカットオフの変化の感度を設定します。99に設定した時にカットオフのEGの深さが最大になります。

▼Vel Sense(EGインテンシティ・ベロシティセンス)はキーを弾く強さにより音色を変化させる効果です。

- +に設定すると、キーを弱く弾いた時、VDF EGで設定したカットオフの変化が小さくなります。
- −に設定したときにキーを強く弾くとカットオフの変化が小さくなります(EGインテンシティで設定した値が基準になります)。

☆多くの自然楽器は、弱い音になる程高い周波成分が減少します。このような音を作る時は、VDFでカットオフを低めに設定し、VDF EGのサスティン・レベルなど各レベル、VDF EGインテンシティ、VDF EGインテンシティ・ベロシティセンスの各パラメータを全て+の値に設定してください。

- +に設定した場合

☞P2-4 EG Time Velocity Sense(EGタイム・ベロシティ・センス)

A	EG Time Vel. Sens	0〜99	タッチの強弱によるVDF1 EGの速さの変化
E AT	Attack Time	−, 0, +	VDF1EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・ベロシティの効果の設定(0の時効果はかからない)
F DT	Decay Time	−, 0, +	
G ST	Slope Time	−, 0, +	
H RT	Release Time	−, 0, +	

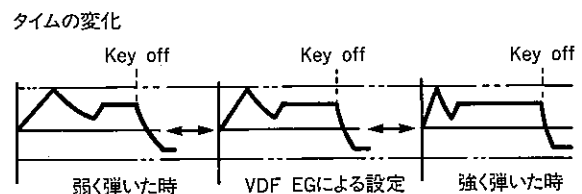
▼EG Time Vel. Sense(EGタイム・ベロシティセンス)はキーを弾く強さによりVDF EGの速さを変える効果です。+に設定するとキーを強く弾くほどタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなります(−に設定すると逆に長くなります)。

- EG Time Vel.Senseの数値はタイムの4つのパラメータに共通です。アタック、ディケイ、スロープ、リリースでそれぞれ変化する方向(±)を設定できます。これはP2-5 VDF EG Time KBD Track、P4-3 VDA EG Time Vel.Sense、P4-4 VDA EG Time KBD Trackでも同様です。

- すべて+に設定した場合

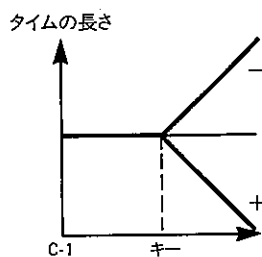
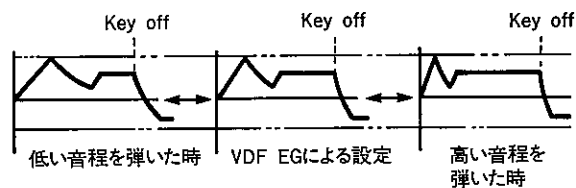
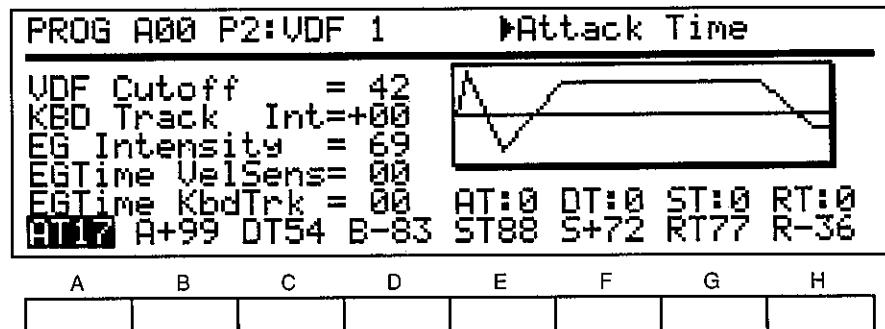
タイムの変化

Key off　Key off　Key off

弱く弾いた時　VDF EGによる設定　強く弾いた時

☞P2-5 EG Time KBD Track(EGタイム・キーボード・トラック)

A	EG Time KBD Track	0～99	鍵盤位置によるVDF1 EGの速さの変化
E AT	Attack Time	−, 0, +	VDF1EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・キーボード・トラックの効果の設定(0の時効果はかからない)
F DT	Decay Time	−, 0, +	
G ST	Slope Time	−, 0, +	
H RT	Release Time	−, 0, +	

▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で+に設定するとKey(P2-2E)より高いキーを弾く程、VDF EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、−に設定するとその逆にVDF EGのタイムが長くなります。この効果のかかる音域は,P2-2のキーとキーボード・トラッキング・モードで設定します。

キーボード・モード=HIGHのとき

・すべて+に設定した場合

☞P2-6 VDF1 EG(VDF1 EG)

A	AT	Attack Time	0〜99	VDF1のカットオフの時間的変化の設定
B	A	Attack Level	−99〜+99	
C	DT	Decay Time	0〜99	
D	B	Break Point	−99〜+99	
E	ST	Slope Time	0〜99	
F	S	Sustain Level	−99〜+99	
G	RT	Release Time	0〜99	
H	R	Release Level	−99〜+99	

※ここではVDF1のカットオフの時間的変化を設定します。

・各EGレベルの＋と－を逆に設定するとEG波形は反転します。

・各EGレベルはVDF1 EGインテンシティにより全体的にコントロールされます。

Page-3 VDF2(DOUBLEモードのみ)

P3-1 VDF2 Cutoff
P3-2 VDF2 KBD Tracking
P3-3 VDF2 EG Int./Vel Sense
P3-4 VDF2 EG Time Vel Sense
P3-5 VDF2 EG Time KBD Tracking
P3-6 VDF2 EG

```
PROG A00 P3:VDF 2        ▶Cutoff
VDF Cutoff      = 99
KBD Track   Int=+00  Key:F#4   Mode:ALL
EG Intensity    = 00  Vel Sense =+70
EGTime VelSens= 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGTime KbdTrk  = 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT19 A+65 DT09 B+08 ST00 S+04 RT18 R+16
```

A	B	C	D	E	F	G	H

▼オシレータ2用VDFです。

・内容はPage-2 VDF1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り換えはPage-0 OSC Modeで行います。

Page-4 VDA1

P4-1 VDA1 Velocity Sense
P4-2 VDA1 KBD Tracking
P4-3 VDA1 EG Time Vel Sense
P4-4 VDA1 EG Time KBD Tracking
P4-5 VDA1 EG

```
PROG A00 P4:VDA 1        ▶Velocity Sense
Velocity Sense=+35
KBD Track   Int=+00  Key:C-1   Mode:OFF
EGTime VelSens= 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGTime KbdTrk  = 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT45 A+99 DT56 B+31 ST51 S+69 RT88
```

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P4-1 Velocity Sense(ベロシティ・センス)

	VDA Velocity Sense	−99〜+99	タッチの強弱によるVDA1の音量の変化

▼VDA Velocity Sense(VDAベロシティ・センス)は、キーを弾く強さにより音量を変化させる効果です。+に設定するとキーを弱く弾いたときの音量が小さくなり、−に設定したと場合にはキーを強く弾いたときに音量が小さくなります。値が+99または−99に近くなる程、強弱の差が大きくなります。

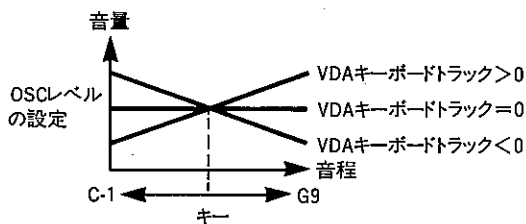
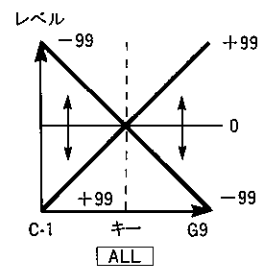
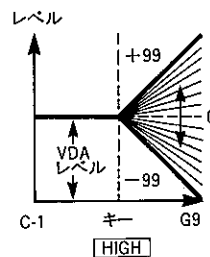
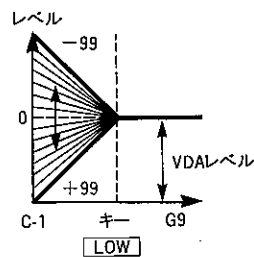
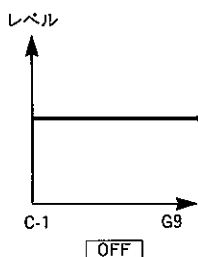
☆DOUBLEモードでオシレータ1と2のVDAベロシティ・センスを逆の符号に設定すると、ベロシティにより音色を変化させる(ベロシティ・クロスフェイド)ことができます。またこのとき、オシレータ1と2の設定を同じにして(P9-5でオシレータ・コピーをして)、パンポットだけをそれぞれAとBに分けると、ベロシティによってパンポットをコントロールできるようになります。

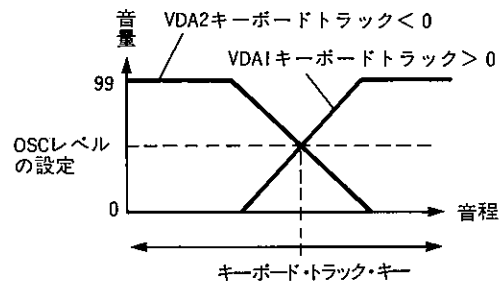
☞P4-2 KBD Tracking(キーボード・トラッキング)

[A]	KBD Tracking	−99〜+99	鍵盤位置によるVDA1の音量の変化
[E] Key	Key	C-1〜G9	キーボード・トラッキングモードがLOWまたはHIGHのときには、キーボード・トラッキングがかかりはじめるキーとなり、ALLのときにはVDA1キーボード・トラックの効果の中心となる(変化のかからない)キー
[G] Mode	KBD Tracking Mode		キーボード・トラックを行う音域
		OFF	キーボード・トラックしない
		LOW	低音域でキーボード・トラックする
		HIGH	高音域でキーボード・トラックする
		ALL	全音域でキーボード・トラックする

※VDAキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDAの音量を変化させる効果です。

▼KBD Tracking Intensity(キーボード・トラッキング・インテンシティ)を＋に設定すると、高いキーを弾くほど音量が大きくなり、−に設定するとその逆に小さくなります。

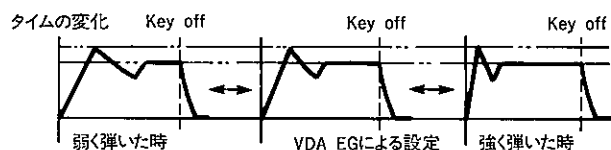
▼Key(キー)では、キーボード・トラッキング・モードがLOWまたはHIGHのときは、キーボード・トラッキングがかかりはじめるキーを、ALLのときは、VDAキーボード・トラックの中心になるキー(音量/EGタイムのかからないキー)を設定します。

▼KBD Tracking Mode(キーボード・トラッキング・モード)では、キーボード・トラックを行う音域を設定します。このパラメータが“OFF”のときはP4-2 キーボード・トラッキング、P4-4 EGタイム・キーボード・トラックの効果がかかりません。

☆DOUBLEモードでオシレータ1と2のキーボード・トラックのキーを同じに、＋と−を逆に設定すると弾くキーにより音色を変化させる(ポジショナル・クロスフェイド)ことができます。

・キーボード・トラック後の音量が99を越えることはありません。

☞P4-3 EG Time Velocity Sense(EGタイム・ベロシティ・センス)

A	EG Time Vel.Sense	0〜99	タッチの強弱によるVDA1 EGの速さの変化
E AT	Attack Time	−, 0, +	VDA1 EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・ベロシティの効果の設定(0の時効果はかからない)
F DT	Decay Time	−, 0, +	
G ST	Slope Time	−, 0, +	
H RT	Release Time	−, 0, +	

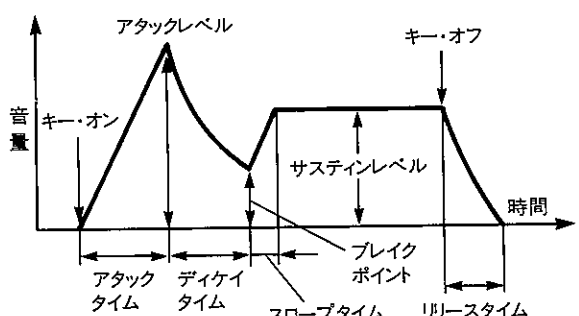
▼EG Time(EGタイム・ベロシティセンス)はキーを弾く強さによりVDA EGの速さを変える効果です。+に設定するとキーを強く弾くほどVDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、−に設定すると逆に長くなります。

☆ストリングスの音色などでアタックタイムを+に設定すると、強く弾いた時に立ち上がりの鋭い音、弱く弾いた時に柔らかいアタック、というように弾き分けることができます。

・すべて+に設定した場合

☞P4-4 EG Time KBD Track(EGタイム・キーボード・トラック)

A	EG Time KBD Track	0〜99	鍵盤位置によるVDA1 EGの速さの変化
E AT	Attack Time	−, 0, +	VDA1 EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・キーボード・トラックの効果の設定(0の時効果はかからない)
F DT	Decay Time	−, 0, +	
G ST	Slope Time	−, 0, +	
H RT	Release Time	−, 0, +	

▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で+に設定するとKey(P4-2E)より高いキーを弾く程、VDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、−に設定するとその逆になります。この効果のかかる音域は、P4-2のキーとキーボード・トラッキング・モードで設定します。

・すべて+に設定した場合

☞P4-5 VDA1 EG(VDA1 EG)

A AT	Attack Time	0～99
B A	Attack Level	0～99
C DT	Decay Time	0～99
D B	Break Point	0～99
E ST	Slope Time	0～99
F S	Sustain Level	0～99
G RT	Release Time	0～99

VDA1の音量の時間的変化の設定

アタックレベル
キー・オフ
音量
キー・オン
サスティンレベル
時間
ブレイクポイント
アタックタイム
ディケイタイム
スロープタイム
リリースタイム

※VDA(Variable Digital Amplifier)は、音源波形に音量の変化を与えるセクションです。

▼VDA EGでは音量の時間的変化を設定します。

Page-5 VDA2(DOUBLEモードのみ)

P5-1 VDA2 Velocity Sense
P5-2 VDA2 KBD Tracking
P5-3 VDA2 EG Time Vel Sense
P5-4 VDA2 EG Time KBD Tracking
P5-5 VDA2 EG

```
PROG A00 P5:VDA 2          ▶Velocity Sense

Velocity Sense=+58
KBD Track  Int=+00  Key:C-1    Mode:OFF
EGTime VelSens= 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGTime KbdTrk = 00  AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT19 A+58 DT06 B+24 ST01 S+33 RT09
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

▼オシレータ2用VDAです。

・内容はPage-4 VDA1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り替えはPage-0 OSC Modeで行います。

Page-6 Pitch Modulation(ピッチ・モジュレーション)

P6-1 Joy Stick Pitch Bend Range/ After Touch Bend

P6-2 Pitch MG1
P6-3 Pitch MG1 Modulation
P6-4 Pitch MG2
P6-5 Pitch MG2 Modulation

```
PROG A00 P6:Pitch MG   ▶Joy-stick
JS Pitch Bend =+02  Aft Touch Bend =+00
PMG1 TRIANGLE  Freq=51   I:32 DL00 FI31
     KBD F=+00 AT+JS F=0 AT00 JS00 S:OFF
PMG2 TRIANGLE  Freq=63   I:17 DL00 FI00
     KBD F=+00 AT+JS F=0 AT00 JS00 S:OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P6-1 Joy Stick Pitch Bend Range/After Touch Bend(ジョイスティック・ピッチベンド・レンジ/アフタータッチ・ベンド)

A	Joy Stick Pitch Bend Range	−12〜+12	ジョイスティックによるピッチの変化の最大値
E	After Touch Bend	−12〜+12	アフタータッチによる音程の変化(±1オクターブ以内)

▼Joy Stick Pitch Bend Range(ジョイステック・ピッチベンド・レンジ)ではジョイスティックを左右に傾けた時にピッチを変化させる幅を半音単位で設定します。12が最大で、この時の幅は1オクターブになります。+に設定すると右に傾ける程ピッチが上がり、−に設定した時はその逆になります。

・+に設定した場合

ピッチが下がる ピッチが上がる

▼After Touch Bend(アフタータッチ・ベンド)ではアフタータッチによるピッチ変化の幅と方向を−12〜+12(±1オクターブ)の範囲で設定します。

☞P6-2 Pitch MG1（ピッチMG1）

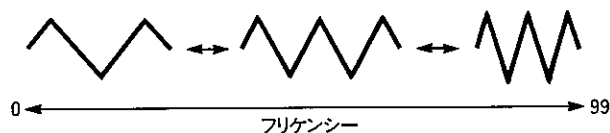
B	Waveform	TRIANGLE SAW UP SAW DOWN SQUARE RANDOM	モジュレーション波形の選択 三角波 のこぎり波1 のこぎり波2 矩形波 ランダム
D Freq	Frequency	0〜99	モジュレーション効果のスピード
F I	Intensity	0〜99	モジュレーション効果の強さ
G DL	Delay	0〜99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間
H FI	Fade In	0〜99	モジュレーションが効き始めてからインテンシティで設定した強さになるまでの時間

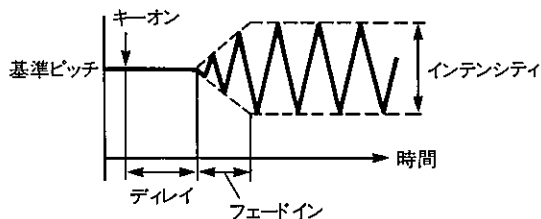
※Pitch MG（ピッチ・モジュレーション・ジェネレーター）は、ピッチを周期的に変化させる（ビブラート）効果です。
ここではオシレータ1のピッチMGを設定します。

▼Waveform（ウェーブフォーム）では、モジュレーション波形（変化の仕方）を選びます。

- Triangle　三角波（最も広く使われます）
- Saw Up　のこぎり波1
- Saw Down　のこぎり波2（負極性）
- Square　矩形波
- Random　ランダム（不規則波）

▼Frequency（フリケンシー）ではモジュレーション周波数（変化の速さ）を設定します。99で最も速くなります。

・三角波の場合

▼Delay（ディレイ）では、キーを押してからモジュレーション効果が効き始めるまでの時間を設定します。

▼Fade In（フェードイン）では、ディレイタイム経過後モジュレーション効果が効き始めてから、インテンシティ設定値になるまでの時間を設定します。

▼Intensity（インテンシティ）では、モジュレーション効果の強さを設定します。

・三角波の場合

☞P6-3 Pitch MG1 Modulation(ピッチMG1モジュレーション)

[B] KBD F	Frequency Mod by KBD Track	−99〜+99	キーボード・トラックによるMGスピードの変化
[D] AT+JS F	Frequency Mod by After Touch +Joy Stick	0〜9	アフタータッチとジョイスティックによるピッチMGの速さの変化
[F] AT	Intensity Mod by After Touch	0〜99	アフター・タッチによるピッチMGの効果
[G] JS	Intensity Mod by Joy Stick	0〜99	ジョイスティックによるピッチMGの効果
[H] S	Key Sync	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・オンごとにモジュレーションがスタートする

▼Frequency Mod by KBD Track(ピッチMG フリケンシー・モジュレーション・バイ・キーボードトラック)を+に設定すると高いキーを弾くほどピッチMGのスピードが速くなります。−に設定するとその逆になり、0では変化がなくなります。このとき中心となるキーは"C4"です。

▼Frequency Mod by After Touch+Joy Stick(ピッチ・MG・フリケンシーモジュレーション・バイ・アフタータッチ+ジョイスティック)ではアフタータッチやジョイスティックをかけた時にピッチMGのスピードが速くなる効果を設定します。

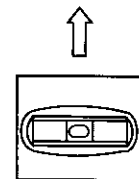
▼After Touch(アフター・タッチ)の値を大きくするとキーを強く押し込んだときのピッチMGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。

▼Joy Stick(ジョイスティック)の値を大きくするほど、ジョイスティックを上に傾けたときのピッチMG効果が深くなります。

▼KeySync(キー・シンク)をONにすると、各キーごとにキーを押したときからモジュレーション波形がスタートします。

※After Touch(アフタータッチ)は、打鍵後に鍵盤を強く押し込んだ時に音色を変化させる効果です。

※Pitch MG(ピッチMG)の効果の深さやスピードをコントロールするときに使用するジョイスティックは+Y方向(上に傾ける)で動作します。

ピッチMGが深くなる
ピッチMGが速くなる
⇧

☞P6-4,5 Pitch MG2,Pitch MG2 Mod(ピッチMG2、ピッチMG2モジュレーション)(DOUBLEモードのみ)

オシレータ2のピッチMGの設定をします。

・内容はP6-2, 3 Pitch MG1, Pitch MG1 Modと同じです。

Page-7 VDF/VDA Modulation(VDF/VDA　モジュレーション)

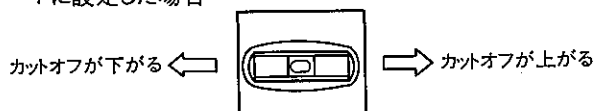
```
PROG A00 P7:VDF MG     ▶Joy-stick
JS Cutoff Sweep=+00  AT Cutoff Sweep=+00
                     AT VDA Amp Mod =+00

VDFMG TRIANGLE Freq=00    I:00 DL00
      OSC:OFF             AT00 JS00 S:OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

P7-1 VDF Sweep by JS, AT(VDFスウィープ・バイ・ジョイスティック、アフタータッチ)

A	Joy Stick VDF Sweep Intensity	−99～+99	ジョイスティックによるVDFカットオフの変化
E	After Touch VDF Cutoff	−99～+99	アフタータッチによるVDFカットオフ(音色)の変化

▼Joy Stick VDF Sweep Int.(ジョイスティック VDFスィープ・インテンシティ)ではジョイスティックを左右に傾けた時にVDFカットオフを変化させる効果を設定します。+に設定すると右に傾ける程カットオフ値が上がり、−に設定するとその逆になります。

・+に設定した場合

▼After Touch VDF Cutoff(アフタータッチ VDFカットオフ)を+に設定するとキーを強く押し込んだ時にカットオフの値が大きく(音色が明るく)なり、−に設定するとその逆になります。

P7-2VDA Amp Mod by After Touch(VDAアンプリチュード・モジュレーション・バイ・アフタータッチ)

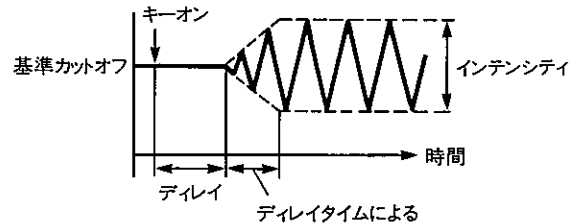
E	After Touch VDA Amplitude	−99～+99	アフタータッチによる音量の変化

▼After Touch VDA Amplitude(アフタータッチ VDAアンプリチュード)を+に設定すると、キーを強く押し込んだ時に音量が大きくなり、−に設定するとその逆になります。

☞P7-3 VDF MG(VDF MG)

B	Waveform	TRIANGLE SAW UP SAW DOWN SQUARE RANDOM	モジュレーション波形の選択 三角波 のこぎり波1 のこぎり波2 矩形波 ランダム
D Freq	Frequency	0～99	モジュレーション効果のスピード
F I	Intensity	0～99	モジュレーション効果の強さ
G DL	Delay	0～99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間

▼VDF MG(VDFモジュレーション)はカットオフを周期的に変化させる(ワウ)効果です。

・内容はPitch MGと同じですが、Fade Inは設定にありません。(フェイドイン・タイムはディレイ・タイムによってかわります。)

☞P7-4 VDF MG Modulation(VDF MG　モジュレーション)

B OSC	OSC Select	OFF OSC1 OSC2 BOTH	モジュレーションはかからない VDF1のみにかかる VDF2のみにかかる VDF1/2の両方にかかる
F AT	Intensity Mod by After Touch	0～99	アフタータッチによるVDF MGの効果
G JS	Intensity Mod by Joy Stick	0～99	ジョイスティックによるVDF MGの効果
H S	Key Sync	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・オンごとにモジュレーションがスタートする

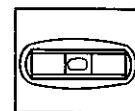
▼VDF MGはVDF1とVDF2で共有しているので、OSC Select(オシレータ・セレクト)でMGをかけるVDFを設定します。

▼MG Int by AT(モジュレーション・インテンシティ・バイ・アフタータッチ)の値を大きくすると、キーを強く押し込んだときのVDF MGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。

▼MG Int by Joy Stick(モジュレーション・インテンシティ・バイ・ジョイスティック)の値を大きくすると、ジョイスティックを下に傾けた時のVDF MGの効果が深くなります。

▼Key Sync(キー・シンク)をONにすると、各キーごとにキーを押した時からモジュレーション波形がスタートします。

・内容はP6-3のKey Syncと同じです。

※VDF Cutoff MG(VDFカットオフ MG)の効果の深さをコントロールするときに使用するジョイスティックは－Y方向(下に傾ける)で動作します。

VDF MGが深くなる

Page-8 Effect(エフェクト)

以下に関しては『エフェクト・パラメータ』(P.49)をご覧ください。

P8-1 Effect 1 Type, Dynamic Mod
P8-2 Effect 1 Parameter

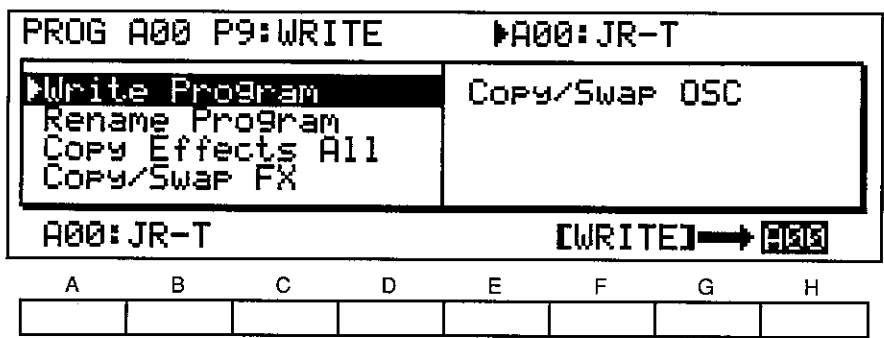
P8-3 Effect 2 Type, Dynamic Mod
P8-4 Effect 2 Parameter
P8-5 Effect Placement

- ここで設定されたエフェクトのセッティングは、設定したプログラムでのみ使われます。
- PROGRAMモードでは、オシレータのPan(A～D)がエフェクトの入力になります。

※COMBINATION、EDIT COMBINATIONモードでカーソルキー[A]～[H]を押しながらEDIT PROGキーを押してEDIT PROGRAMモードに入ったときは、コンビネーションでの設定が有効になっているためこのページには移れません。

Page-9 Write/Copy(ライト/コピー)

```
PROG A00 P9:WRITE        ▶A00:JR-T
▶Write Program      Copy/Swap OSC
 Rename Program
 Copy Effects All
 Copy/Swap FX
 A00:JR-T            [WRITE]→A00
```

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P9-1 Write(ライト)

F		[WRITE]	ライトの実行
H		A00～B99 C00～D99	ライト先のプログラム・ナンバー

▼このファンクションでは、エディットの終わったプログラムをインターナルメモリーまたはRAMカードにライト(書き込み)します。

■01/WFDの場合：プログラムをディスクにライト(セーブ)したい時は、ディスク・モードで行って下さい。この時は、インターナルの200プログラム全てがセーブされます。

①ライトする先のプログラム・ナンバー(カーソルキー-H)を選びます。このときライト先に選ばれているプログラムのネームが右上に表示されます。

②[WRITE](カーソルキー-F)を押します。

③確認の表示がでますので、書き込みを行ってもよい場合は[YES](カーソルキー-E)を押します。

・そのナンバーに前に入っていたプログラムは失われますのでご注意ください。

・[NO](カーソルキー-G)を押すとライトはキャンセルされます。

・プログラム・メモリー・プロテクトが設定されているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモードで行ないます。)

④ライトが終わると"Write Completed"と表示されます。

・カーソルキー(A～H)を押すと、初めの表示に戻ります。

☆オシレータ・モードがドラムスのプログラムを他のバンクにライトすると、ドラムキットはライト先のバンクのものに変わってしまいます。一緒にコピーなどを行ってください。

☆プログラムを他のプログラムナンバーにコピーする時は、PROGRAMモードでコピー元のプログラムを選び、このページでライトを行ってください。

☆今選ばれているプログラムにライトしたいときはREC/WRITEキーを押します。このページに移らなくてもライトが行えます。

☞P9-2 Rename（リネーム）

E		[INS]	リネーム・カーソル位置に1字挿入
F		[DEL]	リネーム・カーソル位置の1字を削除
G		[◀]	リネーム・カーソルを左に移動
H		[▶]	リネーム・カーソルを右に移動

■プログラム名を書き換えます。

▼[◀]（カーソルキー―G）、[▶]（カーソルキー―H）[INS]（カーソルキー―E）、[DEL]（カーソルキー―F）、とVALUEスライダー、△/▽キーを用いてプログラムの名前を設定します。[INS]を押すとカーソルが置かれている文字の右側に同じ文字が1字挿入されます。

[DEL]を押すとカーソルが置かれている文字が1字削除されます。

・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

☞P9-3 Copy Effects All（コピー・エフェクト・オール）

B	Source Mode	PROGRAM COMBINATION SONG	プログラムからのコピー コンビネーションからのコピー ソングからのコピー
E	Source Number	A00～B99/C00～D99 A00～B99/C00～D99 0～9/C0～D9	コピーするプログラムの番号 コピーするコンビネーションの番号 コピーするソングの番号
G		[COPY]	コピーの実行

■コンビネーション、プログラム、ソングからエフェクト・パラメータのみをコピーします。

・コピー先はエディットを行っているプログラムです。

①コピーしたいエフェクトのあるモードを選びます（B）。

②コピーするナンバー（E）を選びます。プログラムの場合プログラムナンバー、コンビネーションの場合コンビネーション・ナンバー、ソングの場合ソングナンバーになります。

③[COPY]（G）で指定したエフェクト・パラメータがコピーされます。

☞P9-4 Copy/Swap FX(コピー/スワップFX)

A		FX1→FX2 FX1←FX2 FX1↔FX2	FX1→FX2のコピー FX1←FX2のコピー FX1とFX2のスワップ(交換)
G		[COPY]	コピー/スワップの実行

■エフェクト内のエフェクト1とエフェクト2の間でコピーやスワップ(交換)を行います。

☞P9-5 Copy/Swap OSC(コピー/スワップOSC)

PROG A00 P9:WRITE ▶Direction
Write Program
Rename Program
Copy Effects All
Copy/Swap FX
▶Copy/Swap OSC
OSC1 ⟶ OSC2 [COPY]
A B C D E F G H

A		OSC1→OSC2 OSC1←OSC2 OSC1↔OSC2	OSC1→OSC2のコピー OSC1←OSC2のコピー OSC1↔OSC2のスワップ(交換)
G		[COPY]	コピー/スワップの実行

■それぞれのオシレータのパラメータ(OSC、Emphasis、WS、VDF、VDA、Pitch MG、VDF MG Destination)をオシレータ間でコピーや交換をします。

※コピーのときはMultisoundとOctaveはコピーされません。

3.エフェクト・パラメータ

01/Wは2系統、各2チャンネルのマルチ・デジタル・エフェクトを内蔵しています。それぞれのエフェクトに対してリバーブ、ディレイ、コーラスを始め、フランジャー、フェイズ・シフター、ディストーション、エキサイターにいたる幅広いエフェクト・タイプからセレクトでき、パラメータによりさらに細かい調整も可能になっています。
エフェクト・セッティングはプログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、ソング・パラメータのそれぞれに設定することができますので、各演奏形態に最適の効果が得られます。

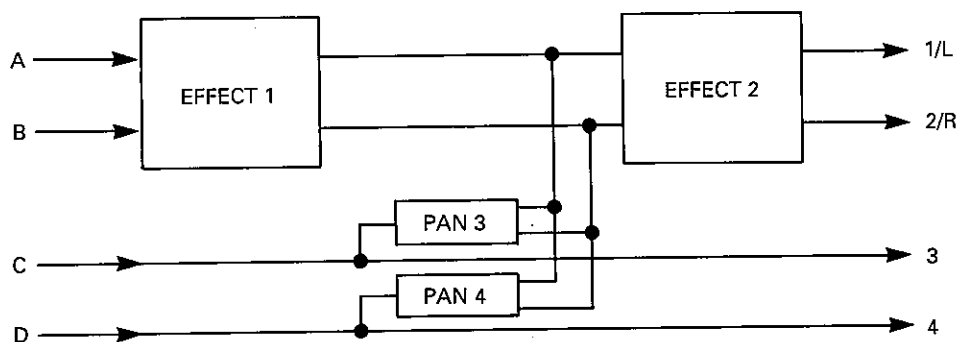
● プログラムでの演奏時には、音色ごとにエフェクト・セッティングを変えられますので、エフェクトを音作りの要素として用いることができます。
● ドラム・キットのプログラム、コンビネーションやシーケンサーでの演奏時に、ある音色だけに別のエフェクトをかけるようなセッティングも可能です。

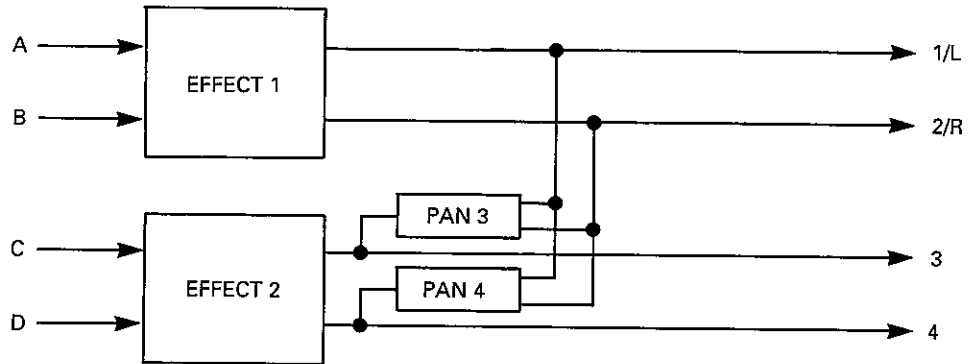
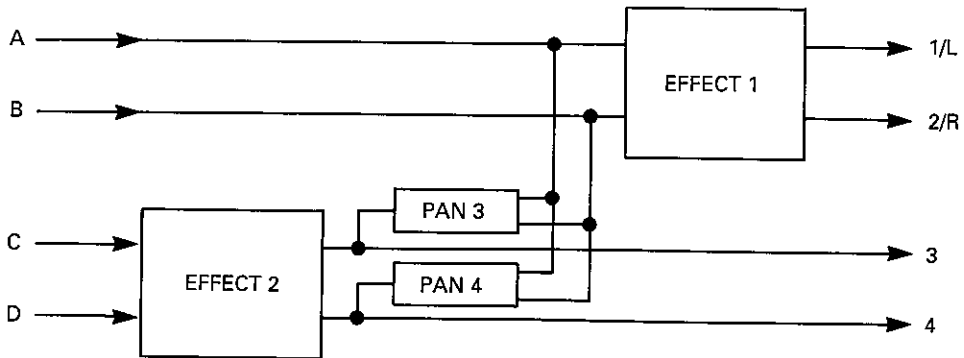
エフェクト・パラメータのエディットは、EDIT　PROGRAM、EDIT COMBINATION、SEQUENCERの各モードで行います（エディットの内容は共通です）。

エフェクト部は4系統の入力（A、B、C、D）、出力（1/L、2/R、3、4）に対し、2つのエフェクトと2つのパンポット（PAN3、4）という構成になっています。また2つのエフェクトの配置について、シリアルとパラレル、パラレル2の3つの設定があります。（01/Wの信号はこのエフェクト部を通過後、初めてD/Aコンバータによりデジタル信号からオーディオ信号に変換されています。）

Dynamic Modulationについて

エフェクトのパラメータ(ドライ：エフェクト・バランスやモジュレーション・スピード等)をジョイ・スティックやアフター・タッチ等のコントローラでリアル・タイムにコントロールし、演奏表現を拡げます。
2系統のエフェクトそれぞれに設定（コントロール元と、その感度）が行えますが、コントロールされるパラメータはエフェクト・タイプ1つに1つで、そのパラメータの左側に“→”が表示されます。

エフェクト・プレースメントについて

A、B入力にエフェクト1とエフェクト2の2つのエフェクト効果がかかり、1/L、2/Rから出力されます。3、4の出力はC、Dからの信号がそのまま出力されます。またC、Dの入力信号はエフェクト2の2つの入力に振り分けてミックスすることもできます。

☆C、D入力を使用することで、ある音色にエフェクト1の効果をかけないようにしたり、逆にある音色のみにエフェクト1の効果をかけた上で、全体にエフェクト2をかける、といったセッティングが可能になります。

A、B入力とC、D入力に別のエフェクトがかかり、それぞれ1/L、2/Rと3、4に出力されます。3、4の出力は1/L、2/Rの出力に振り分けてミックスすることもできます。

A、B入力にはエフェクト1のエフェクトがかかります。C、D入力にエフェクト2のエフェクトをかけ、それをエフェクト1に振り分けて入力させることができます。

☆アウト3パンとアウト4パンの設定により、次のような各種のセッティングが可能です。

・CとDに異なる音色を入力した時は、アウト3パンとアウト4パンでそれぞれの音色をパンニングしてステレオ出力にミックスすることができます。

・エフェクト・プレースメント＝パラレルでエフェクト1/2にステレオタイプのエフェクトを選んだ時は、アウト3パンをL、アウト4パンをRに設定すれば、エフェクト1と2の出力をミックスしたステレオ・アウトが得られます。

・外部にエフェクトやミキサーを接続する時は、アウト3パンとアウト4パンを"OFF"に設定し、3/4の出力をセパレート・アウトとして使うことができます。

☆エフェクト・タイプにはステレオ構成になっているもの(1〜37)と、2種類のエフェクトで構成されているもの(38〜47)とがあります。

☆A〜Dへの入力は、EDIT PROGRAMモード、EDIT COMBINATIONモード及びSEQENCERモードのそれぞれオシレータ・パラメータ、ティンバー・パラメータ、トラック・パラメータ中のパンポットで設定します。

※ヘッドホンでモニターできるのは1/L、2/Rの出力なのでアウト3パンとアウト4パンがOFFになっているときはC、Dに入力された音を聞くことはできません。

Page8 Effect(エフェクト)

☞P8-1 Effect1(エフェクト1)

[A]	Effect Type	00 01〜47	エフェクトを使用しない エフェクト・タイプの選択
[E]	Switch	OFF, ON	エフェクトのON/OFF
[F] Mod	Dynamic Modulation Source	 NONE JS(+Y) JS(−Y) AFTT PEDAL 1 PEDAL 2 VDA EG SLIDER S+J(+) S+J(−) S+AFTT S+PDL 1 S+PDL 2 S+VDA	エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのコントロール元 効果がかからない ジョイスティック(+Y) ジョイスティック(−Y) アフター・タッチ フット・ペダル 1 フット・ペダル 2 VDA EG VALUEスライダー VALUEスライダー+ジョイスティック(+Y) VALUEスライダー+ジョイスティック(−Y) VALUEスライダー+アフター・タッチ VALUEスライダー+フット・ペダル 1 VALUEスライダー+フット・ペダル 2 VALUEスライダー+VDA EG
[H] I	Dynamic Modulation Intensity	−15〜+15	エフェクト・ダイナミック・モジュレーションの効果の深さ

● Effect Type(エフェクト・タイプ)を選び直すと、エフェクト・パラメータには初期値がセットされます。

● 24：シンフォニック・アンサンブルが選ばれている時は、同時に以下のエフェクトを選ぶことはできません。

19〜23	コーラス
24	シンフォニック・アンサンブル
25〜27	フランジャー
32,33	フェイザー
34	ロータリー・スピーカー
35,36	トレモロ
38,39	コーラス、フランジャー-ディレイ
42	ディレイ/コーラス
43	ディレイ/フランジャー
46	ディレイ/フェイザー
47	ディレイ/ロータリー・スピーカー

● アサイナブル・ペダルのアサインにおいてフット・スイッチがエフェクト・ON/OFFに設定されている時、エフェクトはフット・スイッチを踏むたびにONとOFFが交互に切り替わるようになっています。Switch([E])では、このスイッチの状態を表示、設定します。また、コントロールNo.91(エフェクト1)、92(エフェクト2)のコントロール・チェンジによってMIDIやシーケンサーからもON/OFFできます。

● プログラム/コンビネーション/ソングを選び直すと、ON/OFFはそれぞれのモードのエフェクト・パラメータで設定されている状態になります。

☆ディレイ(13,14)、コーラス(19,20)、エキサイター(28)、トレモロ(35,36)のエフェクトでは、エフェクト・ON/OFFがOFFの時にもイコライザー(LOW EQおよびHIGH EQ)の設定は有効になります。
音色のエディット中などに、イコライザーを含むすべてのエフェクトをオフにしたい時は、エフェクト・タイプ=No Effectを選んでください。

●選んだエフェクトに、ダイナミック・モジュレーションでコントロールできるパラメータ(左側に"→"が付いています)がある場合、ダイナミック・モジュレーション・ソース(F)でコントロール元を選び、インテンシティ(H)で効果の深さを設定して、そのパラメータをリアルタイムにコントロールできます。
●ロータリー・スピーカー(34)、ディレイ/ロータリー・スピーカー(47)では"→"は表示されませんが、スローとファストの切り換えが行えます。
●ダイナミック・モジュレーション・ソースの"SLIDER"や"S+……"はVALUEスライダーのことです。PROGRAMやCOMBINATIONモードのときパフォーマンス・エディターを使用していなければVALUEスライダーでエフェクターのダイナミック・モジュレーションが行えます。このとき、プログラムやコンビネーションのネームの右に"▶FX1""▶FX2"が表示されます。
●ダイナミック・モジュレーション・ソースの"VDA EG"は32ボイスすべてのVDA EGの和です。
●ダイナミック・モジュレーション・ソースにフット・ペダルを使用するときはそのペダルの機能をGLOBALモードで"EFFECT CONTROL"に設定してください。また、MIDIで受信するエフェクト・コントロール1、2(Bn、0C、vv、またはBn、0D、vv)がそれぞれフットペダル1、2に相当します(グローバル・チャンネルで動作します)。

☞P8-2 Effect1 Parameter(エフェクト1・パラメータ)

▼エフェクト1のパラメータを設定します。
・パラメータの内容はエフェクト・タイプによって異なりますので、各エフェクト・タイプの説明をご覧ください。

☞P8-3 Effect2(エフェクト2)

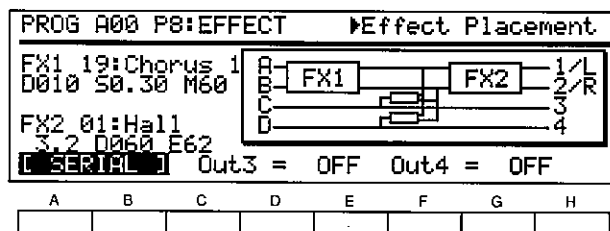
▼エフェクト2のタイプを選択します。
・内容はEffect1と同じです。

☞P8-4 Effect2 Parameter(エフェクト2・パラメータ)

▼エフェクト2のパラメータを設定します。
・内容はEffect1 Parameterと同じです。

☞P8-5 Effect Placement(エフェクト・プレースメント)

A	Effect Placement	 SERIAL PARALLEL PARALLEL 2	エフェクト・プレースメントの選択 シリアル パラレル パラレル 2
C	Out3 Panpot	OFF L, 99 : 1~1 : 99, R	アウト3の音をL及びRに出力しない。 アウト3の音のパンの設定(L : Rの振り分け)
F	Out4 Panpot	OFF L, 99 : 1~1 : 99, R	アウト4の音をL及びRに出力しない。 アウト4の音のパンの設定(L : Rの振り分け)

▼エフェクト・プレースメントとアウト3、4のパンを設定します。
・エフェクト・プレースメント、アウト3・パンポット、アウト4・パンポットをエディットするときには、エフェクトの配置が図で表示されます。

●表示を消すには、カーソルを他の行に移動してください。

NO EFFECT(ノー・エフェクト)

0. NO EFFECT(ノー・エフェクト)

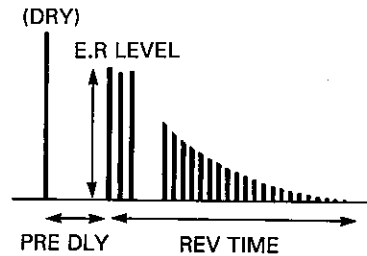
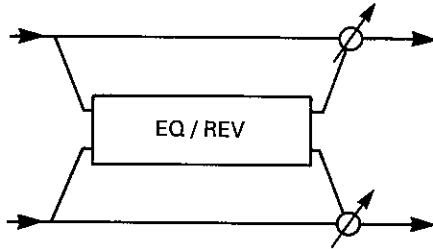
エフェクターをかけないときは“NO EFFECT”を選んでください。

☆ディレイ(13,14)、コーラス(19,20)、エキサイター(28)、トレモロ(35,36)のときは、エフェクト・スイッチ=OFFにしてもイコライザー(EQ Low、EQ High)の設定が有効になります。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときには“NO EFFECT”を選んでください。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 00:No Effect        :ON  Mod:NONE    I+00
          No Effect
FX2 01:Hall             :ON  Mod:VDA-EG I+15
 3.2 D060 E62  HD30         L+00 H+00 →84:16
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

REVERB(リバーブ)

ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。

1. HALL(ホール)

ナチュラルなホール内での音響感が得られます。

2. ENSEMBLE HALL(アンサンブル・ホール)

ストリングス系やブラス系などのアンサンブルに適したホール系のリバーブです。

3. CONCERT HALL(コンサート・ホール)

初期反射音を強調したかなり大きめのホール内の音響感が得られます。

4. ROOM(ルーム)

やや小さめのルーム内の音響感が得られます。

5. LARGE ROOM(ラージ・ルーム)

音の厚みを強調したルーム系のリバーブでREVERB TIMEを0.5sec程度にするとゲートがかかったような感じになります。

6. LIVE STAGE(ライブ・ステージ)

やや大きめなルーム内の音響感が得られます。

7. WET PLATE(ウェット・プレート)

プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

8. DRY PLATE(ドライ・プレート)

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

— 9. SPRING REVERB（スプリング・リバーブ）

共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

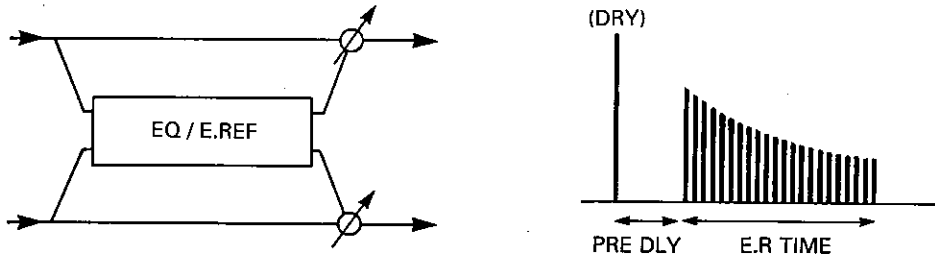
```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 02:Ensemble Hall:ON  Mod:JS(+V) I+15
 2.8 D040 E46  HD32      L-01 H-02 →70:30
FX2 03:Concert Hall :ON  Mod:VDA-EG I+15
 3.8 D120 E46  HD40      L+00 H-02 →75:25
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A	Reverb Time	0.2〜9.9[sec]（HALL系） 0.2〜4.9[sec]（ROOM系） 00〜99（PLATE系）	残響音が減衰する時間
B D	Pre Delay	0〜200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
C E	E.R Level	0〜99（HALL/ROOM系） 1〜10（PLATE系）	初期反射音のレベル
D HD	High Damp	0〜99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります
F L	EQ Low	−12〜＋12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12〜＋12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY：FX Balance	DRY, 99：1〜1：99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

1〜9のエフェクトでは、ダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

EARLY REFLECTION(アーリー・リフレクション)

アーリー・リフレクションは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。
アーリー・リフレクション・タイムを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。

10. EARLY REFLECTION Ⅰ(アーリー・リフレクション Ⅰ)

低音域を増強したり、一般的なゲート効果などドラムス系の楽器に用いると効果的です。

11. EARLY REFLECTION Ⅱ(アーリー・リフレクション Ⅱ)

初期反射音の時間に対するレベル変化がアーリー・リフレクション Ⅰとは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

12. EARLY REFLECTION Ⅲ(アーリー・リフレクション Ⅲ)

アーリー・リフレクション Ⅰ、アーリー・リフレクション Ⅱと比較して、初期反射音のエンベロープがリバース・タイプになっています。シンバルなどアタック感が強い音に用いると、逆回転がかかったような効果が得られます。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 10:Early Ref 1   :ON  Mod:JS(+Y) I+15
220mS      D015          L+03 H-05 →67:33
FX2 11:Early Ref 2   :ON  Mod:VDA-EG I+15
200mS      D020          L+00 H+00 →60:40
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A	E.R Time	100～800[mS]	初期反射音の時間(10ms/1Step)
C D	Pre Delay	0～200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
F L	EQ Low	−12～＋12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12～＋12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

10～12のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。

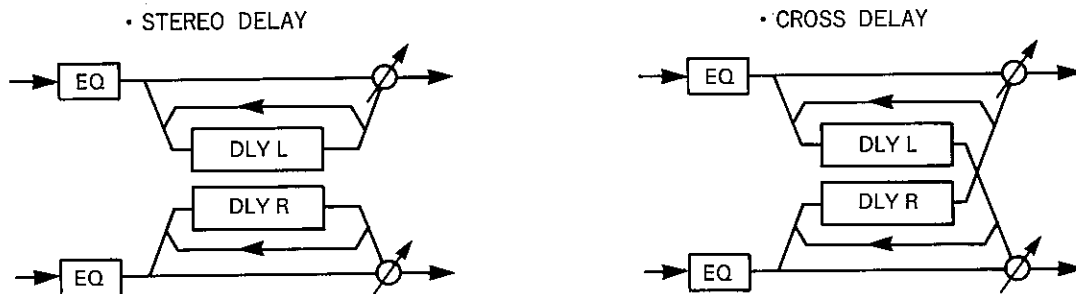
STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

ここではL/Rch独立にディレイ・タイムが設定できるので、ステレオ効果を生かしたディレイ・パターンが得られます。また、ハイ・ダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。

— 13. STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

フィードバックのついたディレイを2チャンネル持つステレオ・タイプのディレイで、ディレイ・タイムは2チャンネルに同じ値が設定されます。

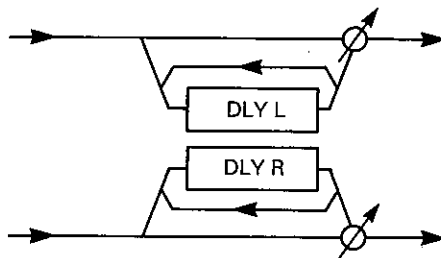
— 14. CROSS DELAY(クロス・ディレイ)

2チャンネルのディレイが相互にフィードバックを掛け合いディレイ音が左右に動くステレオ・ディレイです。

A L	Delay Time Left	0〜500[mS]	左ch(AまたはC入力)のダイレクト音からエフェクト音までの時間
B R	Delay Time Right	0〜500[mS]	右ch(BまたはD入力)のダイレクト音からエフェクト音までの時間
C F	Feedback	−99〜+99[%]	フィードバック量(マイナス時は逆位相になります)
D HD	High Damp	0〜99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります
F L	EQ Low	−12〜+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12〜+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

13, 14のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

DUAL MONO DELAY(デュアル・モノ・ディレイ)

— 15. DUAL MONO DELAY(デュアル・モノ・ディレイ)

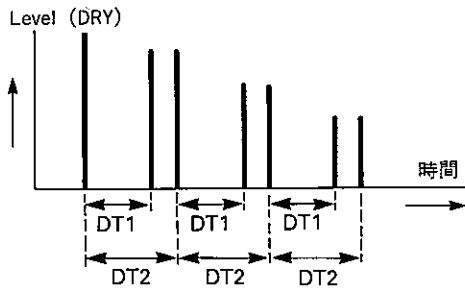
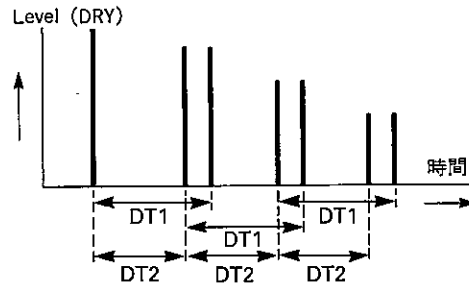
2チャンネルの完全に独立したモノラル・ディレイです。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 15:Dual Delay   :ON  Mod:JS(+Y) I+15
 250 F+50 HD10→70:30 260 F+50 HD10→70:30
FX2 15:Dual Delay   :ON  Mod:VDA-EG I+15
 250 F+50 HD10→ DRY  260 F+50 HD10→ DRY
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A	Delay Time L	0〜500[mS]	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
B F	Feedback L	−99〜+99[%]	Lchのフィードバックの量。マイナスに設定すると、逆位相になります。
C HD	High Damp L	0〜99[%]	値を大きくする程、高域の減衰が速くなります
D	DRY : FX Balance L	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	Lchのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス
E	Delay Time R	0〜500[mS]	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
F F	Feedback R	−99〜+99[%]	Rchのフィードバックの量。マイナスに設定すると、逆位相になります。
G HD	High Damp R	0〜99[%]	値を大きくする程、高域の減衰が速くなります
H	DRY : FX Balance R	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	Rchのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ : エフェクト・バランスをコントロールできます。

MULTI TAP DELAY(マルチ・タップ・ディレイ)

各エフェクト入力はイコライズされ、シリーズ接続された2台の独立したディレイに送られます。2番目のディレイの出力は、インプットにフィードバックされます。

DT1＜DT2のとき

DT1＞DT2のとき

16. MULTI TAP DELAY Ⅰ(マルチ・タップ・ディレイ Ⅰ)

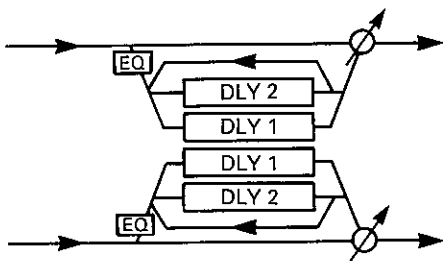
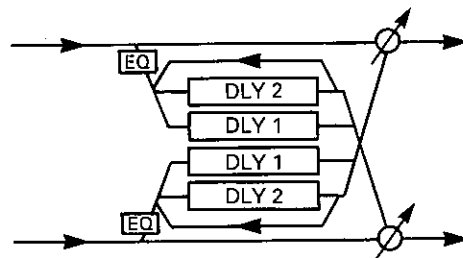
2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイです。

17. MULTI TAP DELAY Ⅱ(マルチ・タップ・ディレイ Ⅱ)

2チャンネルの、クロス・パンニングするマルチ・リピート・ディレイです。

18. MULTI TAP DELAY Ⅲ(マルチ・タップ・ディレイ Ⅲ)

2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイが、相互にフィードバックをかけ合います。

・MULTI TAP DELAY Ⅰ、Ⅱ

・MULTI TAP DELAY Ⅲ

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 16:Multitap Dly1:ON  Mod:JS(+Y) I+15
D1T300  D2T400  FB+50   L+00 H+00 →50:50

FX2 17:Multitap Dly2:ON  Mod:VDA-EG I+15
D1T267  D2T400  FB+50   L+00 H+00 →50:50
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A D1T	Delay Time 1	0〜500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
C D2T	Delay Time 2	0〜500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
D FB	Feedback	−99〜+99	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆位相になります。
F L	EQ Low	−12〜+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン。EQはエフェクト音とダイレクト音の両方にかかります。
G H	EQ High	−12〜+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン。EQはエフェクト音とダイレクト音の両方にかかります。
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

16,17,18のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

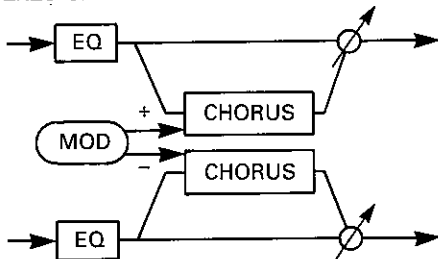
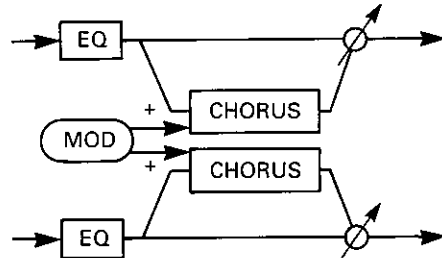
CHORUS(コーラス)

2つのコーラス・ブロックを組合せ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。ピアノ、ストリングス、ブラス系など、どの様な音色に対しても自然な広がり感、厚み感を得ることができます。

19. STEREO CHORUS Ⅰ(ステレオ・コーラス Ⅰ)

2つのコーラス・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

20. STEREO CHORUS Ⅱ(ステレオ・コーラス Ⅱ)

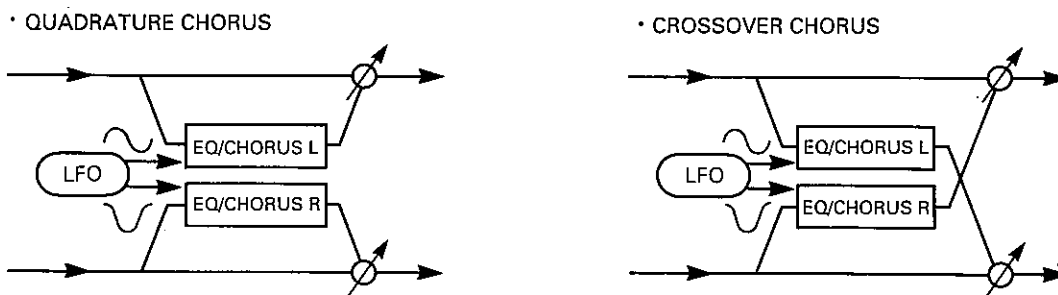
2つのコーラス・ブロックに対して同位相の変調がかかります。

A D	Delay Time	0～200[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
B S	Mod Speed	0.03～30[Hz]	変調のスピード(周波数)
C M	Mod Depth	0～99	変調の深さ
D	Mod Waveform	SIN(正弦波) TRI(三角波)	変調波形の選択。
F L	EQ Low	−12～+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12～+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

19, 20のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ : エフェクト・バランスをコントロールできます。

21. QUADRATURE CHORUS(クォドラチュア・コーラス)

各チャンネルに、位相が90°ずれたモジュレーションがかかるステレオ・コーラスです。

22. CROSSOVER CHORUS(クロスオーバー・コーラス)

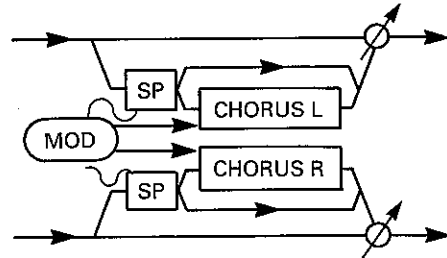
各チャンネルに、位相が90°ずれたモジュレーションがかかり、それぞれのコーラス成分がもう一方のチャンネルのアウトプットにミックスされるステレオ・コーラスです。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 21:Quad. Chorus  :ON  Mod:JS(+Y) I+15
L011 R023 →S33 D50   T+00 L+00 H+00 50:50

FX2 22:XOver Chorus  :ON  Mod:VDA-EG I+15
L011 R023 →S33 D50   T+00 L+00 H+00 50:50
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A L	Delay Time L	0～250[mS]	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
B R	Delay Time R	0～250[mS]	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
C S	Mod Speed	1～99	変調のスピード
D D	Mod Depth	0～99	変調の深さ
E	Mod Shape	T+10～T−10 S−10～S+10	変調波形の選択。数値で波形の対称性を選択します。
F L	EQ Low	−12～+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12～+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

21, 22のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

— 23. HARMONIC CHORUS(ハーモニック・コーラス)

ハーモニック・コーラスは、音域スプリッターによって高音域にのみコーラスをかけるクォドラチュア・コーラスです。低音域はコーラスに送られず、エフェクトされません。これは、特にベースなどの周波数の低い音に効果的です。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 23:Harmonic Cho :ON  Mod:JS(+Y)  I+15
DL022 DR046    →S35 D99  FSP01        FX
FX2 23:Harmonic Cho :ON  Mod:VDA-EG  I+15
DL022 DR046    →S35 D99  FSP01        FX
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

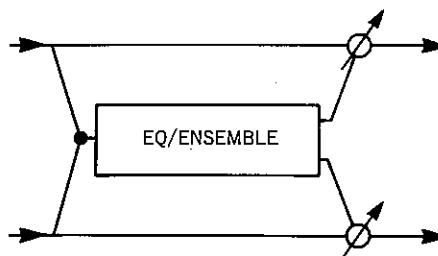
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] DL	Delay Time L	0～500[mS]	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] DR	Delay Time R	0～500[mS]	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
[D] S	Mod Speed	1～99	変調のスピード(周波数)
[E] D	Mod Depth	0～99	変調の深さ
[F] FSP	Filter Split Point	0～18	音域をスプリットするポイント
[H]	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

SYMPHONIC ENSEMBLE(シンフォニック・アンサンブル)

24. SYMPHONIC ENSEMBLE(シンフォニック・アンサンブル)

コーラス等の効果をより多重化したエフェクターです。ストリング系のアンサンブルなどにもっとも効果的です。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 24:Symphonic Ens:ON  Mod:NONE   I+00
 M80                   L+00 H+00 →50:50
FX2 24:Symphonic Ens:ON   [Can't Select]
[ SERIAL ]  Out3 =  L   Out4 =  R
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A M	Mod Depth	0〜99	アンサンブル効果の深さ
F L	EQ Low	−12〜+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12〜+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

※次のエフェクトをSYMPHONIC ENSEMBLEと同時に使うことはできません。

19〜23	コーラス	38, 39	コーラス、フランジャー-ディレイ
24	シンフォニック・アンサンブル	42	ディレイ/コーラス
25〜27	フランジャー	43	ディレイ/フランジャー
32, 33	フェイザー	46	ディレイ/フェイザー
34	ロータリー・スピーカー	47	ディレイ/ロータリー・スピーカー
35, 36	トレモロ		

FLANGER(フランジャー)

コーラス・エフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など、倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり感に加え、音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。

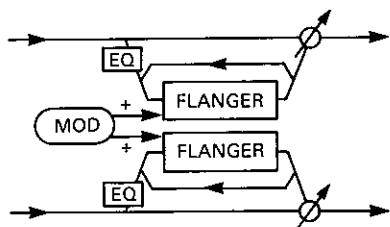
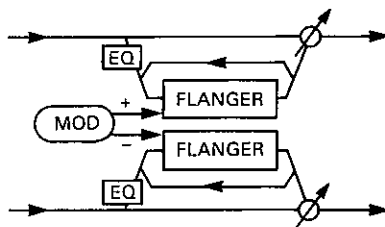
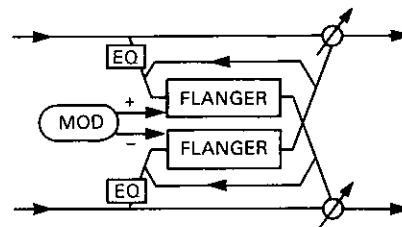
25. FLANGER Ⅰ(フランジャー Ⅰ)

2チャンネルに同位相のモジュレーションがかかるステレオ・フランジャーです。

26. FLANGER Ⅱ(フランジャー Ⅱ)

逆位相のモジュレーションを使用することによって2つのフランジャーが逆位相になるため、音像がステレオで大きくうねって移動します。

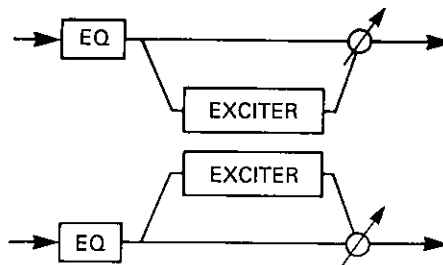
27. CROSSOVER FLANGER(クロスオーバー・フランジャー)

逆位相のモジュレーションのかかった2つのフランジャーが、相互にフィードバックをかけあうエフェクトです。

A	T	Delay Time	0〜200[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
B	D	Mod Depth	0〜99	変調の深さ
C		Mod Speed	1〜99	変調のスピード
E	R	Resonance	−99〜+99	フランジャーのフィードバックの量
F	L	EQ Low	−12〜+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G	H	EQ High	−12〜+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H		DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

25〜27のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

EXCITER(エキサイター)

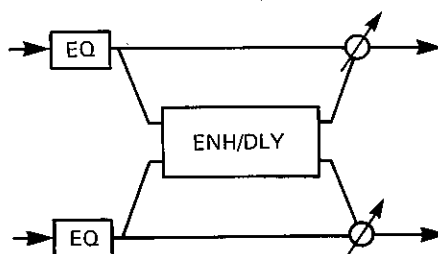
28. EXCITER(エキサイター)

音自体にメリハリを持たせ、コシのあるイメージにしたり、音の輪郭をハッキリさせたりする効果を作るエフェクターです。

A	B	Blend	−99〜+99	エキサイター効果の深さ
C	EP	Emphatic Point	1〜10	エキサイター効果をかける中心周波数
F	L	EQ Low	−12〜+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G	H	EQ High	−12〜+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H		DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ : エフェクト・バランスをコントロールできます。

ENHANCER(エンハンサー)

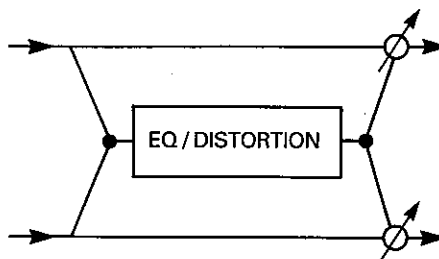
2チャンネルのエンハンサーです。広がりをもたせるためのディレイが含まれています。エンハンサーは音の明瞭度を上げ、輪郭をはっきりさせ、存在感を強めて音を前面に押し出します。

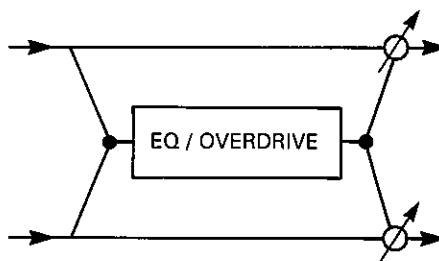
― 29. ENHANCER(エンハンサー)

[A] HD	Harmonic Density	1～99	エキサイター効果の深さ
[B] HS	Hot Spot	1～20	エキサイター効果をかける中心周波数
[C] SW	Stereo Width	0～99	逆相のディレイをもう一方のチャンネルのアウトプットにミックスするレベル
[D] D	Delay Time	1～99	ダイレクト音からディレイ音までの時間
[F] L	EQ Low	−12～+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G] H	EQ High	−12～+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

DISTORTION(ディストーション)

30. DISTORTION(ディストーション)

サウンドを歪ませ、ワウ効果を与えるエフェクトです。ソロに効果的です。

31. OVER DRIVE(オーバードライブ)

ギターに使われるオーバードライブをシミュレートしたエフェクトです。オルガンやエレクトリック・ピアノでギターのようなフレーズを弾くときや、ソロに利用すると効果的です。

```
PROG A00 P8:EFFECT

FX1 30:Distortion   :ON  Mod:JS(+Y) I+15
D111 →HS05 R80 L+02 H-12 O10       50:50

FX2 31:Over Drive   :ON  Mod:VDA-EG I+15
D050 →HS45 R00 L+03 H-03 O20       50:50
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A	D	Drive(Edge)	1〜111	入力信号を歪ませる量
B	HS	Hot Spot	0〜99	ワウ・フィルターの中心周波数
C	R	Resonance	0〜99	フィルターのQ。ワウ効果の量。
D	L	EQ Low	−12〜＋12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
E	H	EQ High	−12〜＋12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
F	O	Out Level	0〜99	ディストーションのかかった音の出力レベル
H		DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

30, 31のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでホット・スポットをコントロールしワウ効果を与えることができます。

PHASER(フェイザー)

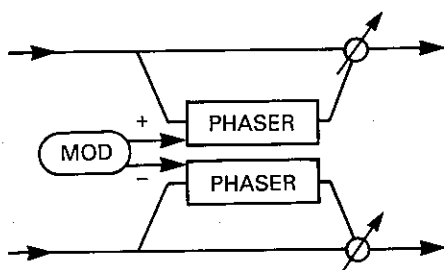
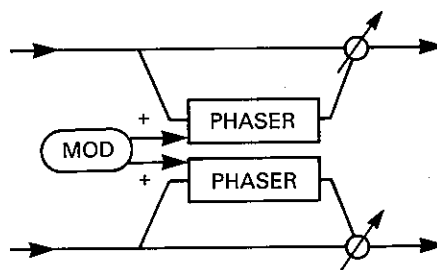
2チャンネルのステレオ・フェイズ・シフターです。タイム・ディレイと位相の変化によって、コーラスやフランジャーよりもはっきりとしたうねり効果を作り出します。エレクトリック・ピアノやギターの音に最も効果的です。

コーラスや、フランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対し、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果を作り出すことができます。エレピ系や、ギター系などに使用すると効果的です。

32. STEREO PHASER Ⅰ(ステレオ・フェイザー Ⅰ)

2つのフェイザー・ブロックに対し、それぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

33. STEREO PHASER Ⅱ(ステレオ・フェイザー Ⅱ)

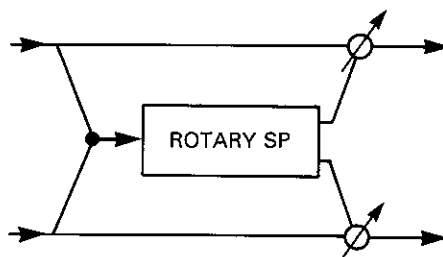
2つのフェイザー・ブロックを組み合わせステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのフェイザー・ブロックに対して、同位相の変調がかかります。

A	MN	Manual	0〜99	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数
B	S	Mod Speed	0.03〜30[Hz]	変調のスピード(周波数)
C	M	Mod Depth	0〜99	フェイズ・シフト効果の深さ
D	F	Feedback	−99〜+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
E		Mod Waveform	SIN, TRI	変調用波形
H		DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

32, 33のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

ROTARY SPEAKER(ロータリー・スピーカー)

オルガン・サウンドでポピュラーなロータリー・スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。

34. ROTARY SPEAKER(ロータリー・スピーカー)

回転効果は完全に独立したLFOによってもたらされます。スローとファストのスピードの切り替えは、ダイナミック・モジュレーション・ソースから選びます。この場合、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従しません。つまり、回転スピードは、コントローラを動かす速さとは無関係に、Accelerationで設定した加速度に従って新しいスピードに切り替わります。また、ダイナミック・モジュレーションのインテンシティの設定に関係なくスピードの切り換えが行われます。

A VIB	Vibrato Depth	0～15	ビブラート効果の深さ。回転スピーカーのホーン口径を選ぶことに相当します。
C ACC	Acceleration	1～15	スロー↔ファーストのスピード変化の速度
E SLW	Slow Speed	1～99	スロー時のスピード
G FST	Fast Speed	1～99	ファスト時のスピード
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでスピードの切り換えができます。

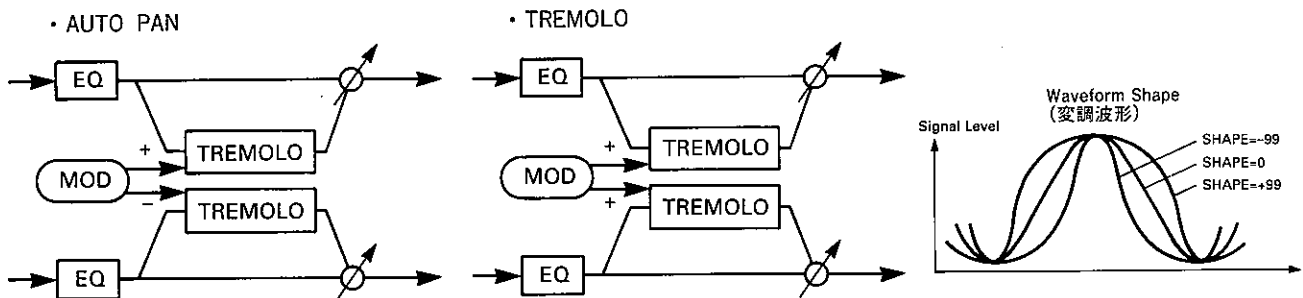
TREMOLO(トレモロ)

音量を周期的に変化させる効果です。

35. AUTO PAN(オート・パン)

2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたプログラムです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

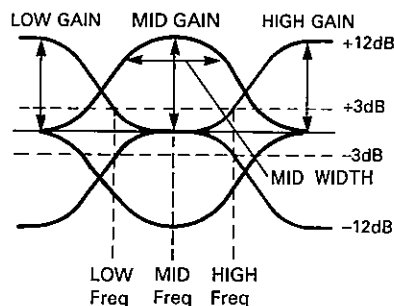
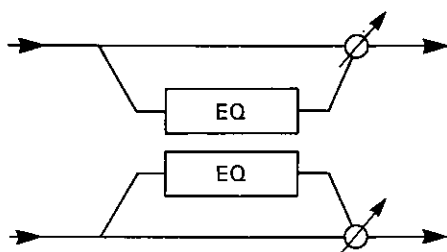
36. TREMOLO(トレモロ)

上記のオートパンに対し、変調が2つのトレモロ・ブロックで、同位相になるように設定されています。

A	Mod Waveform	 SIN TRI	変調波形の選択 正弦波 三角波
B S	Mod Shape	−99〜+99	変調波形を変化させます。
C S	Mod Speed	0.03〜30[Hz]	変調(トレモロ効果)のスピード(周波数)
D M	Mod Depth	0〜99	トレモロ効果の深さ
F L	EQ Low	−12〜+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
G H	EQ High	−12〜+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

35, 36のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

PARAMETRIC EQ（パラメトリック・イコライザー）

37. PARAMETRIC EQ（パラメトリック・イコライザー）

3バンドのイコライザーです。低域と中域、高域の成分それぞれについてカットオフ周波数とゲインを設定できます。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 37:Parametric EQ:ON  Mod:JS(+Y) I+15
LF12 G+12 →M08 G+12 W50  HF20 G+12  FX
FX2 37:Parametric EQ:ON  Mod:VDA-EG I+15
LF12 G+12 →M08 G+12 W50  HF20 G+12  FX
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A	LF	Low Freq	0～29	低域成分のカットオフ
B	G	Low Gain	−12～+12[dB]	低域成分のレベル
C	M	Mid Freq	0～99	中域フィルターの中心
D	G	Mid Gain	−12～+12[dB]	中域成分のレベル
E	W	Mid Width	0～99	中域フィルターのレゾナンス
F	HF	High Freq	0～29	高域成分のカットオフ
G	G	High Gain	−12～+12[dB]	高域成分のレベル
H		DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでミッド・フリケンシーをコントロールしワウ効果を与えることができます。

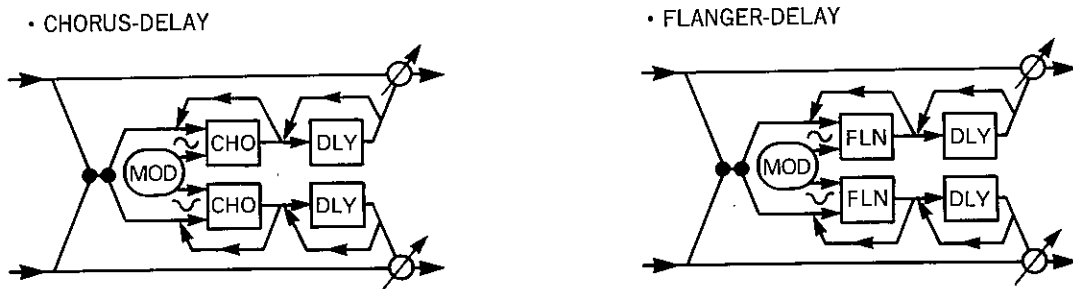
COMBINATION EFFECT SERIAL(コンビネーション・エフェクト・シリアル)

38, 39のエフェクトはモノラル入力/ステレオ出力のコーラス、フランジャーにステレオ・ディレイが直列につながっています。

38. CHORUS-DELAY(コーラス-ディレイ)

位相が90°ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のコーラスに、ステレオ・ディレイがかかります。

39. FLANGER-DELAY(フランジャー-ディレイ)

位相が90°ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のフランジャーに、ステレオ・ディレイがかかります。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 38:Chorus-Delay :ON  Mod:JS(+Y) I+15
T11 FB+10 S30  D50  T110 F-10     →70:30

FX2 39:Flanger-Delay:ON  Mod:VDA-EG I+15
T00 FB-90 S10  D50  T400 F+60     →50:50
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =   OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

・CHORUS,FLANGER

[A] T	Delay Time	0～50[mS]	コーラスまたはフランジャーのディレイタイム
[B] FB	Feedback	−99～+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると逆相になります。
[C] S	Mod Speed	1～99	変調のスピード
[D] D	Mod Depth	0～99	変調の深さ

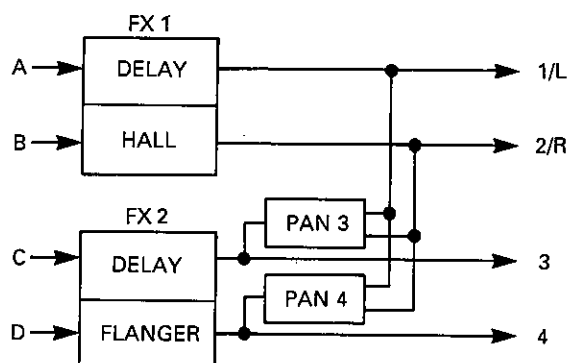
・DELAY

[E] T	Delay Time	0～450[mS]	ディレイのディレイ・タイム(2mS/1Step)
[F] F	Delay Feedback	−99～+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると逆相になります。
[H]	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ダイレクト音とエフェクト音(コーラス、フランジャー→ディレイ)の出力バランス

38, 39のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

COMBINATION EFFECT PARALLEL(コンビネーション・エフェクト・パラレル)

※これ以降のエフェクト(40〜47)は並列組み合わせタイプのエフェクトで、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようになっています。FX1、2をそれぞれ2系統に分けて使うことができます。

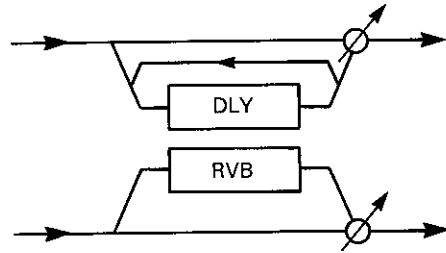
例：パラレル・タイプでFX1に40.DELAY/HALL、FX2に43.DELAY/FLANGERを選んだとき

- 各エフェクトの効果については、1から34の説明をご覧ください。
- パラメータは[A]から[D]が片方のエフェクト(Mono Delay)、[E]から[H]がもう一方のエフェクトに対応します。

MONO DELAY/REVERB(モノ・ディレイ/リバーブ)

— 40. DELAY/HALL(ディレイ/ホール)

モノラル・ディレイとモノラルのホール・リバーブの組み合せです。

— 41. DELAY/ROOM(ディレイ/ルーム)

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・リバーブの組み合せです。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 40:Delay/Hall    :ON  Mod:JS(+Y) I+15
D250 F+50 HD10→70:30 3.5 D055 HD40→60:40
FX2 41:Delay/Room    :ON  Mod:VDA-EG I+15
D250 F+50 HD10→ DRY  1.5 D030 HD30→ DRY
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

・DELAY

A D	Delay Time	0〜500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
B F	Feedback	−99〜+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
C HD	High Damp	0〜99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
D	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ディレイのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

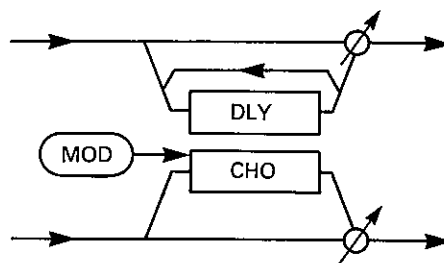
・HALL、ROOM

E	Reverb Time	0.2〜9.9[sec](HALL) 0.2〜4.9[sec](ROOM)	プリ・ディレイの後の残響音が減衰する時間
F D	Pre Delay	0〜150[mS]	ダイレクト音から最初の初期半射音までの時間
G HD	High Damp	0〜99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	リバーブのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

40, 41のエフェクトではダイナミック・モジュレーションで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MONO DELAY/MODULATED DELAY (モノ・ディレイ/モジュレーテッド・ディレイ)

42. DELAY/CHORUS(ディレイ/コーラス)

モノラル・ディレイとモノラル・コーラスの組み合せです。

・DELAY/CHORUS

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 42:Delay/Chorus :ON  Mod:S+J(+) I+15
D250 F+50 HD10→70:30 0.30 M60  TRI→40:60
FX2 43:Delay/Flanger:ON  Mod:PEDAL1 I+15
D250 F+50 HD10→ DRY  0.18 M70 F-75→ DRY
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

・DELAY

A D	Delay Time	0～500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
B F	Feedback	－99～＋99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
C HD	High Damp	0～99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
D	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ディレイのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

・CHORUS

E	Mod Speed	0.03～30[Hz]	変調のスピード
F M	Mod Depth	0～99	変調の深さ
G	Mod Waveform	SIN, TRI	変調用波形
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	コーラスのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトでは、ダイナミック・モジュレーションで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

— 43. DELAY/FLANGER(ディレイ/フランジャー)

モノラル・ディレイとモノラル・フランジャーの組み合せです。

・DELAY

[A] D	Delay Time	0～500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
[B] F	Feedback	−99～+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
[C] HD	High Damp	0～99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
[D]	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ディレイのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

・FLANGER

[E]	Mod Speed	0.03～30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[F] M	Mod Depth	0～99	変調の深さ
[G] F	Feedback	−99～+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
[H]	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	フランジャーのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレショーンで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

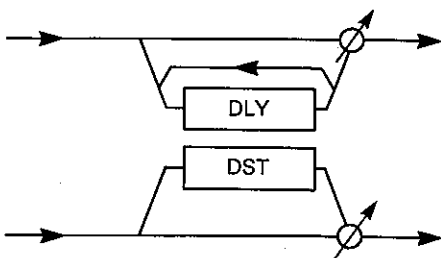
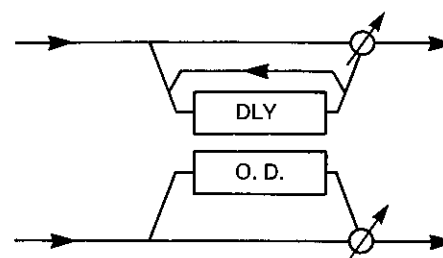
MONO DELAY/DISTORTION,OVER DRIVE
(モノ・ディレイ/ディストーション、オーバー・ドライブ)

44. DELAY/DISTORTION(ディレイ/ディストーション)

モノラル・ディレイとワウ効果のあるディストーションの組み合せです。

45. DELAY/OVER DRIVE(ディレイ/オーバードライブ)

モノラル・ディレイとワウ効果のあるオーバードライブの組み合せです。

・DELAY/DISTORTION

・DELAY/OVER DRIVE

```
PROG A00 P8:EFFECT

FX1 44:Delay/Dist    :ON  Mod:S+J(+)  I+15
DT250  FB+40   60:40 E111 HS50 R75  D05

FX2 45:Delay/OverDrv:ON  Mod:PEDAL1  I+15
DT250  FB+40   60:40 E050 HS90 R00  D15
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF   Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

・DELAY

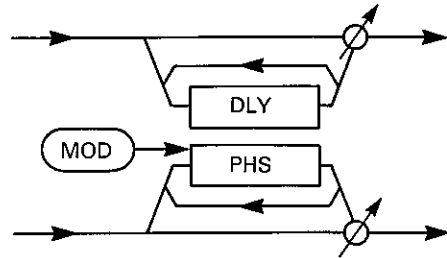
[A] DT	Delay Time	0〜500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
[B] FB	Feedback	−99〜+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
[D]	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ディレイのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

・DISTORTION、OVER DRIVE

[E] E	Drive(Edge)	1〜111	入力信号を歪ませる量
[F] HS	Hot Spot	1〜99	ワウ・フィルターの中心周波数
[G] R	Resonance	0〜99	ワウ効果の量
[H] D	Level	1〜99	ディストーションのかかった音の出力レベル

MONO DELAY/PHASER(モノ・ディレイ/フェイザー)

— 46. DELAY/PHASER(ディレイ/フェイザー)

モノラル・ディレイとモノラル・フェイザーの組み合せです。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 46:Delay/Phaser :ON   Mod:S+J(+) I+15
D250 F+50 HD10→70:30 0.69 M60 F-75→25:75

FX2 46:Delay/Phaser :ON   Mod:PEDAL1 I+15
D250 F+50 HD10→ DRY  0.69 M60 F-75→ DRY
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

・DELAY

A D	Delay Time	0～500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
B F	Feedback	−99～+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
C HD	High Damp	0～99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
D	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	ディレイのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

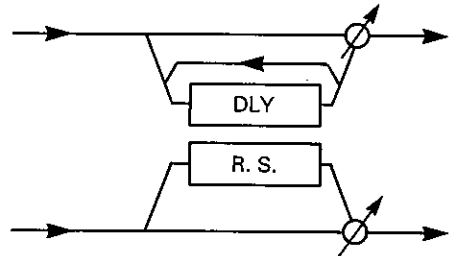
・PHASER

E	Mod Speed	0.03～30[Hz]	変調のスピード(周波数)
F M	Mod Depth	0～99	変調の深さ
G F	Feedback	−99～+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1～1 : 99, FX	フェイザーのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレションーンで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MONO DELAY/ROTARY(モノ・ディレイ/ロータリー)

47. DELAY/ROTARY SPEAKER(ディレイ/ロータリー・スピーカー)

モノラル・ディレイとモノラル・ロータリー・スピーカーの組み合せです。

```
PROG A00 P8:EFFECT
FX1 47:Delay/R.SP    :ON  Mod:S+J(+) I+15
D250  FB+40    60:40 AC04 S25 F70  30:70
FX2 47:Delay/R.SP    :ON  Mod:PEDAL1 I+15
D250  FB+40    60:40 AC04 S25 F70  30:70
[ SERIAL ]  Out3 =  OFF  Out4 =  OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

・DELAY

A D	Delay Time	0〜500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
B FB	Feedback	−99〜+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
D	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ディレイのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

・ROTARY SPEAKER

E AC	Acceleration	1〜15	スロー ↔ ファストの変化の速さ
F S	Slow Speed	1〜99	スロー時のスピード
G F	Fast Speed	1〜99	ファスト時のスピード
H	DRY : FX Balance	DRY, 99 : 1〜1 : 99, FX	ロータリー・スピーカーのダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

このエフェクトではダイナミック・モジュレションーンでロータリー・スピーカーのスピードを切換えられます。

Effect Parameter

No.	EFFECT	A	B	C
	REVERB	**Reverb Time**	**Pre Delay**	**E.R Level**
1	Hall	0.2~9.9 [3.2]	0~200 [60]	0~99 [62]
2	Ensemble Hall	// [2.8]	// [40]	// [46]
3	Concert Hall	// [3.8]	// [120]	// [46]
4	Room	0.2~4.9 [1.1]	// [10]	// [75]
5	Large Room	// [2.3]	// [45]	// [60]
6	Live Stage	// [2.0]	// [20]	// [60]
7	Wet Plate	0~99 [60]	// [50]	1~10 [1]
8	Dry Plate	// [40]	// [60]	// [10]
9	Spring Reverb	// [50]	// [0]	// [5]
	EARLY REFLECTION	**E.R Time**		**Pre Delay**
10	Early Reflection 1	100~800 [220]		0~200 [15]
11	// 2	// [200]		// [20]
12	// 3	// [190]		// [10]
	STEREO DELAY	**Delay Time L**	**Delay Time R**	**Feedback**
13	Stereo Delay	0~500 [250]	0~500 [260]	−99~+99 [−40]
14	Cross Delay	// [180]	// [360]	// [+80]
	DUAL MONO DELAY	**Delay Time L**	**Feedback L**	**High Damp L**
15	Dual Mono Delay	0~500 [250]	−99~+99 [+50]	0~99 [10]
	MULTI TAP DELAY	**Delay Time 1**		**Delay Time 2**
16	Multi Tap Delay 1	0~500 [300]		0~500 [400]
17	// 2	// [267]		// [400]
18	// 3	// [300]		// [400]
	CHORUS	**Delay Time**	**Mod Speed**	**Mod Depth**
19	Stereo Chorus 1	0~200 [10]	0.03~30 [0.30]	0~99 [60]
20	// 2	// [5]	// [1.11]	// [40]
	CHORUS	**Delay Time L**	**Delay Time R**	**Mod Speed**
21	Quadrature Chorus	0~250 [11]	0~250 [23]	●1~99 [33]
22	Cross Over Chorus	// [11]	// [23]	● // [33]
	HARMONIC CHORUS	**Delay Time L**	**Delay Time R**	
23	Harmonic Chorus	0~500 [22]	0~500 [46]	
	SYMPHONIC ENSEMBLE	**Mod Depth**		
24	Symphonic Ensemble	0~99 [80]		
	FLANGER	**Delay Time**	**Mod Depth**	**Mod Speed**
25	Flanger 1	0~200 [5]	0~99 [99]	●1~99 [20]
26	// 2	// [10]	// [99]	● // [20]
27	Cross Over Flanger	// [50]	// [99]	● // [50]
	EXCITER	**Blend**		**Emphatic Point**
28	Exciter	−99~+99 [+50]		1~10 [5]
	ENHANCER	**Harmonic Density**	**Hot Spot**	**Stereo Width**
29	Enhancer	1~99 [80]	1~20 [1]	0~99 [50]
	DISTORTION	**Drive**	**Hot Spot**	**Resonance**
30	Distortion	1~111 [111]	●0~99 [5]	0~99 [80]
31	Over Drive	// [50]	● // [45]	// [0]
	PHASER	**Manual**	**Mod Speed**	**Mod Depth**
32	Stereo Phaser 1	0~99 [99]	●0.03~30 [0.69]	0~99 [60]
33	// 2	// [99]	● // [0.57]	// [69]
	ROTARY SPEAKER	**Vibrato Depth**		**Acceleration**
34	Rotary Speaker *	0~15 [9]		1~15 [4]
	TREMOLO	**Mod Waveform**	**Mod Wave Shape**	**Mod Speed**
35	Auto Pan	SIN,TRI [SIN]	−99~+99 [+99]	0.03~30 [1.59]
36	Tremolo	// [TRI]	// [0]	// [4.00]
	PARAMETRIC EQ	**Low Freq**	**Low Gain**	**Mid Freq**
37	Parametric EQ	0~29 [12]	−12~+12 [+12]	●0~99 [8]
	COMBINATION SERIAL	**Flg/Cho Delay**	**Flg/Cho F・Back**	**Mod Speed**
38	Chorus-Delay	0~50 [11]	−99~+99 [+10]	1~99 [30]
39	Flanger-Delay	// [0]	// [−90]	// [10]
	COMBINATION PARALLEL	**Delay Time**	**Feedback**	**High Damp**
40	Delay/Hall	0~500 [250]	−99~+99 [+50]	0~99 [10]
41	Delay/Room	// [250]	// [+50]	// [10]
		Delay Time	**Feedback**	**High Damp**
42	Delay/Chorus	0~500 [250]	−99~+99 [+50]	0~99 [10]
		Delay Time	**Feedback**	**High Damp**
43	Delay/Flanger	0~500 [250]	−99~+99 [+50]	0~99 [10]
		Delay Time	**Feedback**	
44	Delay/Distortion	0~500 [250]	−99~+99 [+40]	
45	Delay/Over Drive	// [250]	// [+40]	
		Delay Time	**Feedback**	**High Damp**
46	Delay/Phaser	0~500 [250]	−99~+99 [+50]	0~99 [10]
		Delay Time	**Feedback**	
47	Delay/Rotary Speaker *	0~500 [250]	−99~+99 [+40]	

[ ]: Initial Value　●: Dynamic Mod Dest

D	E	F	G	H
High Damp		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0～99 [30]		−12～+12 [−4]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [25]
// [32]		// [−1]	// [−2]	● // [30]
// [40]		// [0]	// [−2]	● // [25]
// [20]		// [+3]	// [−2]	● // [32]
// [25]		// [+2]	// [+4]	● // [25]
// [20]		// [+3]	// [0]	● // [40]
// [30]		// [−1]	// [−1]	● // [30]
// [20]		// [+2]	// [+6]	● // [20]
// [30]		// [+3]	// [+4]	● // [20]
		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
		−12～+12 [+3]	−12～+12 [−5]	●DRY～FX [33]
		// [0]	// [0]	● // [40]
		// [0]	// [0]	● // [40]
High Damp		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0～99 [30]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [25]
// [10]		// [0]	// [0]	● // [30]
Dry:FX Balance L	Delay Time R	Feedback R	High Damp R	Dry:FX Balance R
DRY～FX [30]	0～500 [260]	−99～+99 [+50]	0～99 [10]	●DRY～FX [30]
Feedback		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
−99～+99 [+50]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [50]
// [+50]		// [0]	// [0]	● // [50]
// [+50]		// [0]	// [0]	● // [50]
Mod Waveform		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
SIN,TRI [TRI]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [40]
// [SIN]		// [0]	// [0]	● // [40]
Mod Depth	Mod Waveform	EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0～99 [50]	T+10～S+10 [T+0]	−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	DRY～FX [50]
// [50]	// [T+0]	// [0]	// [0]	// [50]
Mod Speed	Mod Depth	Filter Split Point		Dry:FX Balance
●1～99 [35]	0～99 [99]	0～18 [1]		DRY～FX [FX]
		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [50]
	Resonance	EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
	−99～+99 [−85]	−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	DRY～FX [80]
	// [+85]	// [0]	// [0]	// [50]
	// [+85]	// [+3]	// [+3]	// [50]
		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
		−12～+12 [+4]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [FX]
Delay Time		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
1～99 [25]		−12～+12 [+1]	−12～+12 [+1]	●DRY～FX [FX]
EQ Low	EQ High	Out Level		Dry:FX Balance
−12～+12 [+2]	−12～+12 [−12]	0～99 [10]		DRY～FX [50]
// [+3]	// [−3]	// [20]		// [50]
Feedback	Mod Waveform			Dry:FX Balance
−99～+99 [−75]	SIN,TRI [SIN]			DRY～FX [75]
// [−87]	// [TRI]			// [40]
	Slow Speed		Fast Speed	Dry:FX Balance
	1～99 [25]		1～99 [70]	DRY～FX [FX] ＊
Mod Depth		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0～99 [80]		−12～+12 [0]	−12～+12 [0]	●DRY～FX [FX]
// [63]		// [0]	// [0]	● // [FX]
Mid Gain	Mid Width	High Freq	High Gain	Dry:FX Balance
−12～+12 [+12]	0～99 [50]	0～29 [20]	−12～+12 [+12]	DRY～FX [FX]
Mod Depth	Delay Time	Feedback		Dry:FX Balance
0～99 [50]	0～450 [110]	−99～+99 [−10]		●DRY～FX [30]
// [50]	// [400]	// [+60]		● // [50]
Dry:FX Balance	Reverb Time	Pre Delay	High Damp	Dry:FX Balance
●DRY～FX [30]	0.2～9.9 [3.5]	0～150 [55]	0～99 [40]	●DRY～FX [40]
● // [30]	0.2～4.9 [1.5]	// [30]	// [30]	● // [40]
Dry:FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Mod Waveform	Dry:FX Balance
●DRY～FX [30]	0.03～30 [0.30]	0～99 [60]	SIN,TRI [TRI]	●DRY～FX [40]
Dry:FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Feedback	Dry:FX Balance
●DRY～FX [30]	0.03～30 [0.18]	0～99 [70]	−99～+99 [−75]	●DRY～FX [60]
Dry:FX Balance	Drive	Hot Spot	Resonance	Out Level
DRY～FX [40]	1～111 [111]	1～99 [50]	0～99 [75]	1～99 [5]
// [40]	// [50]	// [90]	// [0]	// [15]
Dry:FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Feedback	Dry:FX Balance
●DRY～FX [30]	0.03～30 [0.69]	0～99 [60]	−99～+99 [−75]	●DRY～FX [75]
Dry:FX Balance	Acceleration	Slow Speed	Fast Speed	Dry:FX Balance
DRY～FX [40]	1～15 [4]	1～99 [25]	1～99 [70]	DRY～FX [70] ＊

＊：ダイナミック・モジュレーションでスローとファストの切換えを行います。

4.COMBINATIONモード

コンビネーション(プログラムの組合せ)を演奏したり、MIDIで接続している機器をコントロールするモードです。

コンビネーションのセレクトは、BANKキー、INT/CARDキー(FDなしのみ)、テンキー(0~9)、△/▽キー、フットスイッチ(COMBI UP/DOWN)またはMIDIのプログラムチェンジによって行います。

- A00~B99(インターナル)、C00~D99(カード)から選びます。
- フットスイッチでコンビネーションをセレクトする時は、あらかじめGLOBALモードでペダル・アサイン(Assignable Pedal)をProgram Up又は、Program Downに設定しておいてください。(P.165参照)
- MIDIのプログラム・チェンジでコンビネーションを変える場合はGLOBALモードのMIDI FilterのPROGを"ENA"に設定してください。

  ENAに設定したとき……グローバル・チャンネルと同じチャンネルで送られてきたプログラム・チェンジで、コンビネーションが変わります。その他のチャンネルのプログラム・チェンジが入ってきた場合は、チャンネルが一致するティンバーのプログラムが変わります。

  ティンバーのチャンネルとグローバル・チャンネルが同じであった場合、グローバルチャンネルが優先され、コンビネーションが変わります。

  PRGに設定したとき……グローバル・チャンネルと同じチャンネルでプログラム・チェンジが送られてきてもコンビネーションは変わりません。送られてきたプログラム・チェンジと同じチャンネルのティンバーのプログラムが変わります。
- グローバル・チャンネルとはGLOBALモードP0-3で設定したMIDIチャンネルのことです。01/W全体を支配するMIDIチャンネルです。
- カードのコンビネーションを選ぶときはあらかじめコンビネーションの入ったPROG/SEQカードを差しておいてください。
- 各ティンバーにある、ティンバー・モードの設定によって、そのティンバーが鍵盤やMIDI INによって発音するのか、それともそのティンバー内の設定でMIDI OUTするのかが決ります。
- 鍵盤によるプレイではグローバル・チャンネルと同じチャンネルに設定されているティンバー(ティンバー・モードはあらかじめINTに設定しておく)が発音します。
- エフェクターのダイナミック・モジュレーションをVALUEスライダーでコントロールできるときはコンビネーション・ネームの右に"▶FX1""▶FX2"と表示されます。

★全音色で使用されているオシレータの数の合計が32になるまで発音できます。

★COMBINATIONモードではプログラムごとのエフェクト・セッティングは無視され、コンビネーション・パラメータ内のエフェクト・セッティングが有効になります。

★EDIT PROGRAMモードでエディットの途中のプログラムがセレクトされているとき、そのプログラム・ナンバーの前に＊マークが表示されます(プログラム・ライトを行うと消えます)。また、PROGRAMモード及びEDIT PROGRAMモードでエディットを行ってからCOMBINATIONモードに移ると、エディットされたプログラムが使用されます。

★バンクA、B(インターナル)のコンビネーションではバンクA、Bのプログラムしか選べません。
バンクC、D(カード)のコンビネーションではバンクC、Dのプログラムしか選べませんが、一方のバンクにシーケンス・データが入っているときはコンビネーションと同じバンクのプログラムしか選べません。

- COMBINATIONモードの時にCOMPAREキーを押すと『エディット・リコール機能』によって、EDIT COMBINATIONモードから他のモードに移ったときの設定値が呼び出されます。

例)EDIT COMBINATIONモードでオーケストラのコンビネーションを作った後COMBINATIONモードへ移り、他のコンビネーション・ナンバーを選んでも、COMPAREキーを押すとコンビネーション・ナンバーはそのままでオーケストラのコンビネーションになります。

COMBINATIONモードでのエディット

- COMBINATIONモードでは、そのコンビネーションの各ティンバーにアサイン(割り当て)されているプログラムの変更と、各プログラムの音量の調整が行えます。
- カーソルキー(Ⓐ~Ⓗ)を押してからVALUEスライダー、△/▽キーでエディットできます。
- ここでコンビネーションをエディットするとそれに対応するEDIT COMBINATIONモードのパラメーターも同時にエディットされます。
- ここでエディットしたコンビネーションのライト(書き込み)は、REC/WRITEキーまたはEDIT COMBINATIONモードのPage9で行います。

●下の行へ移りたいときは、カーソルDOWNキー、上の行へ戻りたいときはカーソルUPキーを使ってください。

☆カーソルキー(Ⓐ～Ⓗ)のどれかを押しながらEDIT PROGキーを押すと、Ⓐ～Ⓗで押していたティンバーで使用しているプログラムのエディット(エフェクターを除く)をコンビネーションの音を聞きながら行えます。戻るときはCOMBIキーを押します。

PERFORMANCE EDIT

☞P0-1 Program(プログラム)

Ⓐ	Timbre 1 Program	A00～B99/C00～D99 P000～P127	各ティンバーのプログラムの選択
:	:	:	
Ⓗ	Timbre 8 Program	A00～B99/C00～D99 P000～P127	

★バンクA、B(インターナル)のコンビネーションではバンクA、Bのプログラムしか選べません。
バンクC、D(カード)のコンビネーションではバンクC、Dのプログラムしか選べませんが、一方のバンクにシーケンス・データが入っているときはコンビネーションと同じバンクのプログラムしか選べません。

・"P"がついているナンバーはプログラム・チェンジ・ナンバーです。ティンバー・モードがEXTのときに表示され、外部MIDI機器などのプログラムをコントロールします。

☞P0-2 Volume(ボリューム)

Ⓐ	Timbre 1 Volume	00～127	各ティンバーの出力レベルの調整
:	:	:	
Ⓗ	Timbre 8 Volume	00～127	

▼各ティンバーのボリュームはスライダー表示で表わされます。

5.EDIT COMBINATIONモード

このモードでは複数のプログラムの組合せ(コンビネーション)や、MIDI OUTを設定します。
コンビネーションは8個のティンバーで構成されており、その各ティンバーごとに、1つのプログラム、演奏や出力に関するパラメータ(パンポット、ボリューム、MIDIチャンネルなど)と、1つのコンビネーション全体に対する一組のエフェクト・パラメータを持っています。

- エディットするコンビネーションはあらかじめCOMBINATIONモードで選んでおいたコンビネーションです。
- エディットが終わり、コンビネーションが完成したら、Page9でライトを行ってください。また、REC/WRITEキーでもライトが行えます。(COMBINATIONモードで別のコンビネーションを選ぶと、ライトしていないコンビネーションのデータは失われてしまいます。)

☆EDIT COMBINATIONモードでは、テンキーはページ・セレクト・キーとして働きますが、カーソルキー(A〜H)と併用してパラメータ入力としても使用します。

- エディット中にCOMPAREキーを押すと、エディットの前のコンビネーションを呼び出すことができます。そのままエディットしないで再びCOMPAREキーを押すと、コンペアする前にエディットしていたコンビネーションに戻ります。

☆P0〜3をエディット中にカーソルキー(A〜H)を押しながらEDIT PROGキーを押すと、コンビネーションの音を聞きながらA〜Hで押していたティンバーで使用しているプログラムのエディットが行えます。戻るときはEDIT COMBIキーを押します。

EDIT COMBINATIONモードのファンクション

テンキー(0-9)または、PAGE＋キー、PAGE－キーを使ってページを選びます。パラメータを選ぶときには、CURSORキー(UP、DOWN、[A]～[H])を使います。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
P0 Timbre 1		
	0-1 Timbre Mode(T1-T8)	各ティンバーの発音と送受信モード
	0-2 MIDI Channel(T1-T8)	各ティンバーのMIDI送受信チャンネル
	0-3 Program(T1-T8)	各ティンバーに割り当てられるプログラム
	0-4 Volume(T1-T8)	各ティンバーのボリューム
P1 Timbre 2		
	1-1 Transpose(T1-T8)	各ティンバーのトランスポーズ
	1-2 Detune(T1-T8)	各ティンバーのデチューン
	1-3 Panpot(T1-T8)	各ティンバーのパンポット
P2 Window		
	2-1 Vel Window Top(T1-T8)	各ティンバーのベロシティ・スイッチのトップ・ベロシティ値
	2-2 Vel Window Bottom(T1-T8)	各ティンバーのベロシティ・スイッチのボトム・ベロシティ値
	2-3 Key Window Top(T1-T8)	各ティンバーの発音させる音域のトップ・キー
	2-4 Key Window Bottom(T1-T8)	各ティンバーの発音させる音域のボトム・キー
P3 Filter		
	3-1 Program Change Filter(T1-T8)	各ティンバーのプログラム・チェンジの送受信スイッチ
	3-2 Control Change Filter(T1-T8)	各ティンバーのコントロール効果の送受信スイッチ
	3-3 Damper Switch Filter(T1-T8)	各ティンバーのダンパー効果の送受信スイッチ
	3-4 After Touch Filter(T1-T8)	各ティンバーのアフタータッチ効果の送受信スイッチ
P8 Effect		エフェクトの設定
P9 Write		
	9-1 Write Combination	コンビネーションのライト
	9-2 Rename Combination	コンビネーションのリネーム
	9-3 Copy Effects All	エフェクトのコピー
	9-4 Copy/Swap FX	エフェクト内のエフェクト1、2間でのコピー/スワップ(交換)

Page8 EFFECTに関してはエフェクト・パラメータ(P.49)をご覧ください。

EDIT COMBINATION

Page-0 Timbre1(ティンバー1)

```
COMBI A00 P0:TIMBRE   ▶Timbre Mode
▷Timbre2  B01:SAX         MIDI Ch:02
INT  INT  INT  EXT  EXT  EXT  OFF  OFF
01G  02   03   04   05   06   07   08
A00  B01  A02  P003 P100 P127 B06  B07
V127 V051 V117 V082 V104 V099 V000 V064
```

P0-1 Timbre Mode(T1-T8)
P0-2 MIDI Channel(T1-T8)
P0-3 Program(T1-T8)
P0-4 Volume(T1-T8)

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P0-1 Timbre Mode(ティンバー・モード)

[A]	Timbre1	OFF, INT, EXT	各ティンバーの発音とMIDI送受信モードの設定
:	:	:	
[H]	Timbre8	OFF, INT, EXT	

▼各ティンバーの発音とMIDI送受信モードを設定します。

- 使用しないティンバーは、OFFに設定します。
- 鍵盤を弾いたときには、INTに設定されているティンバーのうち、MIDIチャンネル(P0-2参照)がグローバル・チャンネルと一致するティンバーが発音します。
  グローバル・チャンネル以外に設定されているティンバーは、そのチャンネルでMIDIデータを受信したときに発音します。
- 01/Wは通常グローバル・チャンネルで演奏情報をMIDI OUTしますが、コンビネーション中にEXTに設定されているティンバーがある場合、グローバル・チャンネルに加えてそのチャンネルでもMIDI OUTを行ないます。また、コンビネーション・チェンジを行なったときはそのチャンネルでプログラム・チェンジとボリュームが出力されますので、外部のMIDI音源を1つのティンバーとみなして01/Wからコントロールできます。

※EXTに設定されたティンバーでは、01/Wは発音しません。

※EXTに設定したティンバーは、グローバル・チャンネル以外のチャンネルに設定してください。

☞P0-2 MIDI-Channel(MIDIチャンネル)

[A]	Timbre1	1～16	各ティンバーのMIDI送受信チャンネルの設定
:	:	:	
[H]	Timbre8	1～16	

▼各ティンバーのMIDI送受信チャンネルを設定します。

- ティンバー・モードがINTのときMIDI INからのノート・データ、ピッチ・ベンド、アフター・タッチやコントロール・チェンジのデータは、ティンバーごとに指定したMIDIチャンネルと同じチャンネルのデータを受信します。P3-1～4で受信しないように設定することもできます。MIDI INからのマルチ・チャンネルのMIDIデータで、最大8音色までの演奏を行うことができます。
- チャンネルがグローバルチャンネルと同じ時は数字の後に"G"が表示されます。
- 本体の鍵盤を弾くとグローバル・チャンネルでノート・データがMIDI Outされますが、ティンバー・モードがEXTのティンバーからもそのティンバーのチャンネルでノート・データがMIDI Outされます。ピッチ・ベンド、アフター・タッチ等も同様です。

鍵盤を弾いたときは、チャンネルに"G"のついているティンバーが発音します。

☞P0-3 Program(プログラム)

A	Timbre1	A00～B99/C00～D99 P000～P127	各ティンバーのプログラムの選択
:	:	:	
H	Timbre8	A00～B99/C00～D99 P000～P127	

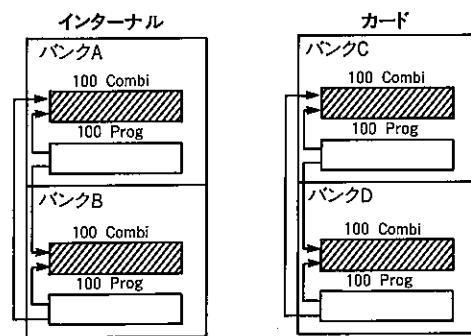
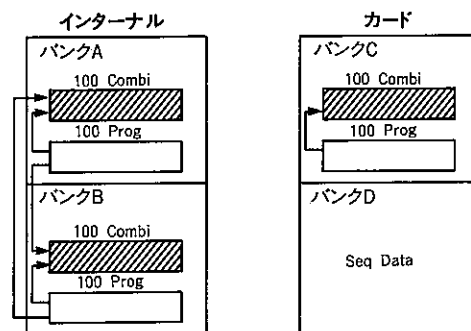
▼各ティンバーのプログラムを選びます。

・ティンバー・モードがINTの時、MIDI Inしたプログラム・チェンジのチャンネルと、そのティンバーのチャンネルが一致すれば、プログラムが変わります。設定できるのはA00～B99、C00～D99です。ただし、そのティンバーのMIDIチャンネルがグローバル・チャンネルと同じ場合はGLOBALモードのMIDIフィルター"PROG"の設定によって動作が異なります(P.159参照)。

・コンビネーションを変えたとき、新しいコンビネーションのティンバー・モードがEXTのティンバーのプログラム・ナンバーがMIDI Outされます。設定できるのは000～127です。ただし、そのティンバーのMIDIチャンネルがグローバル・チャンネルと同じ場合は、ティンバーのプログラム・ナンバーはMIDI Outされません。

・バンクA、B(インターナル)のコンビネーションではバンクA、Bのプログラムしか選べません。また、バンクC、D(カード)のコンビネーションではバンクC、Dのプログラムしか選べませんが、もう一方のバンクにプログラムが入っていないとき(データ・セーブが行われていない、またはシーケンス・データが入っているとき)は、そのコンビネーションと同じバンクのプログラムしか選べません。

・コンビネーションに選べるプログラム

①バンクC、D(カード)ともプログラム/コンビネーションのとき

②バンクCがプログラム/コンビネーションでバンクDがシーケンス・データのとき

バンクCのコンビネーションにはバンクCのプログラムのみを選ぶことができる。

☞P0-4 Volume(ボリューム)

A	Timbre1	00～127	各ティンバーのボリュームの調整
:	:	:	
H	Timbre8	00～127	

▼Volume(ボリューム)はティンバー・モードがINTのとき、各ティンバーの出力レベルを調整します。127でそのティンバーで使用されているプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0のときそのティンバーの音はでません。

・コンビネーションを変えたとき、新しいコンビネーションのティンバー・モードがEXTのティンバーのボリュームの設定がボリューム・データ(Bn、07、XX)としてMIDI Outされます。ただし、そのティンバーのMIDIチャンネルがグローバル・チャンネルと同じ場合はMIDI Outされません。

Page-1 Timbre2(ティンバー2)

```
COMBI A00 P1:TIMBRE    ▶Panpot
▷Timbre5  EXT:100        MIDI Ch:05

 T+00 T+12 T-24 T+05 T+00 T+00 T+00 T+00
 D-02 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00
 PRG   A    B   5:5  5:5  5:5  5:5  5:5
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

P1-1 Transpose(T1-T8)
P1-2 Detune(T1-T8)
P1-3 Panpot(T1-T8)

☞P1-1 Transpose(トランスポーズ)

A T	Timbre1	−24〜+24	各ティンバーのピッチを半音単位(±2オクターブ)で調整
:	:	:	
H T	Timbre8	−24〜+24	

▼Transpose(トランスポース)では各ティンバーのピッチを半音ステップで−24から+24(12は1オクターブ)の範囲で調整します。

※この効果は発音する音程にかかりますが、ティンバー・モードがINTのときMIDI Outされるノート・データにはかかりません。EXTのときはMIDI Outされるノート・データにかかります。

☞P1-2 Detune(デチューン)

A D	Timbre1	−50〜+50	各ティンバーのピッチを1セント単位(±50セント)で調整
:	:	:	
H D	Timbre8	−50〜+50	

▼Detune(デチューン)では各ティンバーの細かいピッチを、セント単位で−50から+50(100セントで半音)の範囲で設定します。

※この設定はMIDI Outされません。

☞P1-3 Panpot(パンポット)

A	Timbre 1	A, 9:1〜1:9, B, C, C+D, D, ALL, PRG	各ティンバーの出力先の設定
:	:	:	
H	Timbre 8	A, 9:1〜1:9, B, C, C+D, D, ALL, PRG	

▼Panpot(パンポット)では各ティンバーの出力をAからDの出力(=エフェクトの入力)にアサインします。各ティンバーの出力先はA、A:B(9:1〜1:9)、B、C、C+D、D、ALL、PRGより選択します。

• ALLにするとA〜D全てから出力されます。PRGにするとそのティンバーで選んでいるプログラムのパン(EDIT PROGRAMモードでオシレータ毎に設定できます)になります。"PRG"以外の設定ではそのプログラムのオシレータ1と2が同じパンポットで出力されます。

• ドラムキットのプログラムがアサインされているとき、"PRG"に設定すればそのドラムキットのパンポットの設定が有効になります。"PRG"以外ではここでのパラメータの設定で出力されます。

※この設定はMIDI Outされません。

Page-2 Window(ウィンドウ)

P2-1 Vel Window Top(T1-T8)
P2-2 Vel Window Bottom(T1-T8)
P2-3 Key Window Top(T1-T8)
P2-4 Key Window Bottom(T1-T8)

```
COMBI A00 P2:WINDOW   ▶Vel Window Bottom
▷Timbre2  B01:SAX         MIDI Ch:02
 064  127  127  127  127  127  127  127
 001  063  001  001  001  001  001  001
 G9   G9   G9   B3   G9   F6   G9   G9
 C-1  C-1  C-1  C-1  C4   F#2  C-1  C-1
```

A B C D E F G H

☞P2-1 Vel Window Top(ベロシティ・ウィンドウ・トップ)

A	Timbre 1	1〜127	各ティンバーの発音またはMIDI OUTさせるベロシティの範囲の最大値(ベロシティ値)
:	:	:	
H	Timbre 8	1〜127	

☞P2-2 Vel Window Bottom(ベロシティ・ウィンドウ・ボトム)

A	Timbre 1	1〜127	各ティンバーの発音またはMIDI OUTさせるベロシティの範囲の最小値(ベロシティ値)
:	:	:	
H	Timbre 8	1〜127	

▼Velocity Window(ベロシティ・ウィンドウ)ではティンバー・モードがINTのときはティンバーの発音する範囲をベロシティ(打鍵の強弱)の値で設定します。これによってキー・タッチの強さで複数の違うプログラムを弾き分けることができます。
ティンバー・モードがEXTのときは本体の鍵盤を弾いたとき、この範囲内にあるノート・データだけをMIDI Outします。

・トップの値をボトムの値より小さい値に設定することはできません。

・例　ベロシティ・ウィンドウ・ボトム＝25
　　　ベロシティ・ウィンドウ・トップ＝100

☞P2-3 Key Window Top(キー・ウィンドウ・トップ)

A	Timbre 1	C-1～G9	各ティンバーの発音またはMIDI Outさせる音域のトップ・キーを設定
:	:	:	
H	Timbre 8	C-1～G9	

☞P2-4 Key Window Bottom(キー・ウィンドウ・ボトム)

A	Timbre 1	C-1～G9	各ティンバーの発音またはMIDI Outさせる音域のボトム・キーを設定
:	:	:	
H	Timbre 8	C-1～G9	

▼Key Window(キー・ウィンドウ)ではティンバー・モードがINTのときはティンバーごとに音の出る音域(キー・ウィンドウ)を設定してその範囲外の音域では音が出ないようにすることができます。これによってキーの位置によって複数の違うプログラムを演奏することができます。

ティンバー・モードがEXTのときは本体の鍵盤を弾いたとき、この範囲内にあるノート・データだけをMIDI Outします。

・トップのキーがボトムのキーより低くなるような設定はできません。トップのキーをボトムのキーより低く設定した時は、ボトムのキーはトップのキーに修正されます。逆の場合も同様になります。

●キー・ウィンドウをエディットするときには、各ティンバーのキー・ウィンドウの設定がグラフで表示されます。

・表示を消すには、カーソルをキー・ウィンドウ以外のパラメータに移動してください。

●キーの設定には、キーボード入力も使用できます。エディットするティンバーの下のカーソルキーA～Hを押しながら鍵盤を押し、カーソル・キーを離したときにエンター(入力)となります。

●GLOBALモードのKey Transposeが0のとき、01/Wの鍵盤はC2～C7に対応しています。

Page-3 Filter(フィルター)

```
COMBI A00 P3:MIDI FLTR▶Program Change
▷Timbre2  B01:SAX        MIDI Ch:02
P1:o P2:o P3:o P4:o P5:o P6:o P7:o P8:o
C1:o C2:x C3:o C4:o C5:o C6:o C7:o C8:o
D1:o D2:o D3:o D4:o D5:o D6:o D7:o D8:o
A1:o A2:o A3:x A4:x A5:x A6:o A7:o A8:o
```

P3-1 Program Change Filter(T1-T8)
P3-2 Control Change Filter(T1-T8)
P3-3 Damper Switch Filter(T1-T8)
P3-4 After Touch Filter(T1-T8)

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P3-1 Program Change Filter(プログラム・チェンジ・フィルター)

[A] P	Timbre 1	×/○	各ティンバーがMIDIプログラム・チェンジを送受信するかどうかの設定
:	:	:	
[H] P	Timbre 8	×/○	

▼Program Change(プログラム・チェンジ)を"×"に設定したティンバーはMIDIプログラム・チェンジを受信してもプログラムは変わりません。

・コンビネーションが変わったとき、新しいコンビネーションの中のティンバー・モードがEXTで、Program Changeが"○"のティンバーはプログラム・チェンジをMIDI Outしますが、"×"になっているティンバーはMIDI Outしません。

・グローバル・チャンネルと同じチャンネルのプログラム・チェンジを受信した時、グローバルのMIDIフィルタリングがENAのときはここでの設定に関わらずコンビネーション・チェンジが行われますが、PRGのときはコンビネーション・チェンジは行われずここでの設定に従います。

☞P3-2 Control Change Filter(コントロール・チェンジ・フィルター)

[A] C	Timbre 1	×/○	各ティンバーにコントロール・チェンジ(ジョイスティックなど)による効果がかかるかまたはMIDI In/Outするかどうかの設定
:	:	:	
[D] C	Timbre 8	×/○	

▼Control Change(コントロール・チェンジ)を"×"に設定したティンバーにはコントロール・チェンジ(ジョイスティック、フット・コントローラーなど)による効果がかからなくなります。

"○"に設定したティンバーはティンバー・モードがEXTのとき、ジョイスティックやフットコントローラー等を操作するとそれをMIDI Outします。

☞P3-3 Damper Switch Filter(ダンパー・スイッチ・フィルター)

A D	Timbre 1	×/○	各ティンバーにダンパーによる効果がかかるかまたはMIDI In/Outするかどうかの設定
:	:	:	
H D	Timbre 8	×/○	

▼Damper Switch(ダンパー・スイッチ)を"×"に設定したティンバーにはダンパーによる効果がかからなくなります。
"○"に設定したティンバーはティンバー・モードがEXTのとき、ダンパーを操作するとそれをMIDI Outします。

☞P3-4 After Touch Filter(アフター・タッチ・フィルター)

A A	Timbre 1	×/○	各ティンバーにアフター・タッチによる効果がかかるかまたはMIDI In/Outするかどうかの設定
:	:	:	
H A	Timbre 8	×/○	

▼After Touch(アフター・タッチ)を"×"に設定したティンバーにはアフター・タッチによる効果がかからなくなります。
"○"に設定したティンバーはティンバー・モードがEXTのとき、アフター・タッチを操作するとそれをMIDI Outします。

・シーケンサーにレコーディングするとき、アフタータッチが必要なければ"×"にします。それによってメモリーの大幅な節約をすることができます。

Page-8 Effect(エフェクト)

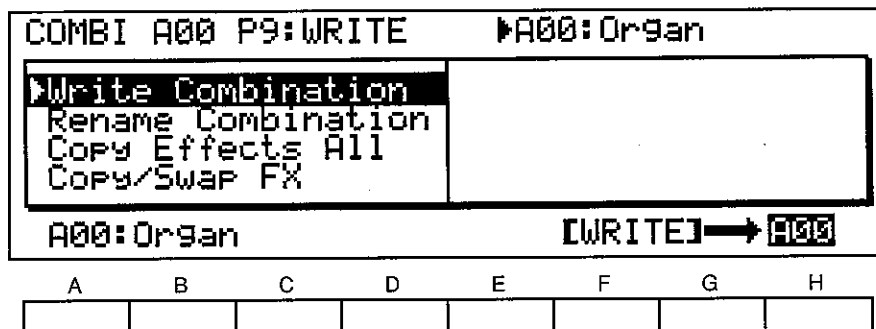
以下に関しては『エフェクト・パラメータ』(P.49)をご覧ください。

P8-1 Effect 1 Type
P8-2 Effect 1 Parameter

P8-3 Effect 2 Type
P8-4 Effect 2 Parameter
P8-5 Effect Placement

・各ティンバーのプログラムのエフェクトは無効になり、ここでの設定が有効になります。
・プログラムやソングで設定されたエフェクトのセッティングを使いたい時には、コピー・エフェクト(P9-3)を行ってください。

・コンビネーションでは、各ティンバーのPan(A〜D)がエフェクトへの入力になります。

Page-9 Write(ライト)

☞P9-1 Write Combination(ライト・コンビネーション)

F	[WRITE]		ライトの実行
H		A00〜B99/C00〜D99	ライト先のコンビネーション・ナンバー

▼このファンクションでは、エディットの終ったコンビネーションをインターナルメモリー、またはRAMカードにライト(書き込み)します。

①ライトする先のコンビネーション・ナンバー(カーソルキー H)を選びます。ライト先に選ばれているコンビネーションのネームが右上に表示されます。

②ライト(カーソルキー F)を押します。

③確認の表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は[YES](カーソルキー E)を押します。。

・そのナンバーの前に入っていたコンビネーションは失われますのでご注意ください。

・[NO](カーソルキー G)を押すとライトはキャンセルされます。

・コンビネーション・メモリー・プロテクトが設定されているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモードで行います。)

④ライトが終ると"Completed"と表示されます。

・カーソルキー(A〜H)を押すと始めの表示に戻ります。

☆コンビネーションを他のコンビネーション・ナンバーにコピーする時は、COMBINATIONモードでコピー元のコンビネーションを選び、このページでライトを行ってください。

☆このページに移らなくてもREC/WRITEキーを押せばライトが行えます。ただしこのときは今選んでいるコンビネーションにライトされます。

■01/WFDのみ:コンビネーションをディスクにライト(セーブ)したいときはDISKモードで行ってください。このときはインターナルの200コンビネーション全てがセーブされます。

☞P9-2 Rename Combination(リネーム・コンビネーション)

E		[INS]	リネーム・カーソル位置に1字挿入
F		[DEL]	リネーム・カーソル位置の1字を削除
G		[◀]	リネーム・カーソルを左に移動
H		[▶]	リネーム・カーソルを右に移動

[◀](カーソルキー[G])、[▶](カーソルキー[H])と[INS](カーソルキー[E])、[DEL](カーソルキー[F])、VALUEスライダー、△/▽キーを用いてコンビネーションの名前を設定します。[INS]を押すとカーソルが置かれている文字の右側に同じ文字が1つ挿入されます。[DEL]を押すとカーソルの置かれている文字が削除されます。

・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

☞P9-3 Copy Effects All(コピー・エフェクト・オール)

B	Source Mode	PROGRAM COMBINATION SONG	プログラムからのコピー コンビネーションからのコピー ソングからのコピー
E	Source Number	A00〜B99/C00〜D99 A00〜B99/C00〜D99 0〜9/C0〜D9	コピーするプログラムの番号 コピーするコンビネーションの番号 コピーするソングの番号
G		[COPY]	コピーの実行

■プログラム、コンビネーション、ソングからエフェクト・パラメータのみをコピーします。

・コピー先はエディットを行なっているコンビネーションです。

①コピーしたいエフェクトのあるモードを選びます(B)。

②コピーするナンバーを選びます。プログラムの場合はプログラムナンバー、コンビネーションの場合はコンビネーション・ナンバー、ソングの場合はソング・ナンバーになります。

③[COPY](G)で、指定したエフェクトよりパラメータがコピーされます。

☞P9-4 Copy/Swap FX(コピー/スワップ FX)

A		FX1→FX2 FX1←FX2 FX1↔FX2	FX1→FX2のコピー FX1←FX2のコピー FX1とFX2のスワップ(交換)
G		[COPY]	コピー/スワップのの実行

エフェクト内のエフェクト1とエフェクト2の間でコピーやスワップ(交換)を行います。

6.SEQUENCERモード

ソングの構成

01/Wは、最大10のソングをもつことができます。各ソングは次のような構成になっています。

SONG(ソング)

ソング・パラメータ (テンポ、拍子など)	TRACK1　パラメータ (PROG NO.、音量、MIDI-Chなど)	TRACK1の演奏データ
	TRACK2　パラメータ	TRACK2の演奏データ
	TRACK3　パラメータ	TRACK3の演奏データ
	TRACK4　パラメータ	TRACK4の演奏データ
	TRACK5　パラメータ	TRACK5の演奏データ
	TRACK6　パラメータ	TRACK6の演奏データ
	TRACK7　パラメータ	TRACK7の演奏データ
	TRACK8　パラメータ	TRACK8の演奏データ
	TRACK9　パラメータ	TRACK9の演奏データ
	TRACK10　パラメータ	TRACK10の演奏データ
	TRACK11　パラメータ	TRACK11の演奏データ
	TRACK12　パラメータ	TRACK12の演奏データ
テンポ・トラック トラック1〜16のテンポや拍子を同時に変化させるコントロール・データの入るトラック	TRACK13　パラメータ	TRACK13の演奏データ
	TRACK14　パラメータ	TRACK14の演奏データ
EFFECT このソングで使用するエフェクトのセッティング	TRACK15　パラメータ	TRACK15の演奏データ
	TRACK16　パラメータ	TRACK16の演奏データ

- 1ソングにつき16トラックを持っています。
- トラックごとに、1つのプログラム、MIDIチャンネルを設定します。(ソングの途中でプログラム・チェンジをさせることもできます。)
- 各トラックは、最大999小節までの演奏データを持つことができます。
- ソングごとにエフェクト・セッティングを持っています。(シーケンサー・モードでは、トラックに割り当てられたプログラムのエフェクト・セッティングは無視されます。)
- 01/W本体では、全トラックで使用しているオシレータの数の合計が32になるまで同時に発音できます。
- トラックごとのステータスを"EXT"にすることにより、外部音源をコントロールすることができます。
- ベース・リゾリューション(最も細かいタイミングの分解能)は♩/48(4分音符の1/48)か♩/96のどちらかに設定でき、それぞれをロー・リゾリューション、ハイ・リゾリューションといいます。微妙なタイミングのズレなどを表現したいときは、ハイ・リゾリューションにしますが、そのときは設定できない拍子(P0 Beat参照)がありますので注意してください。
- ディスク(01/WFDのみ)のシーケンス・データで演奏させるときは、一度インターナル・メモリーにデータをロードしてください。
- カードのソングを直接選んで演奏させることができますが、レコーディング及びエディットは行えません。
- 演奏スタート時の設定(=トラック・パラメーター)のうち、プログラム・ナンバー、ボリューム、パンは演奏データとしてレコードすると、演奏の途中でその設定を変えることができます。

☆ソングの各トラックの演奏データは3通りの方法で作ることができます。

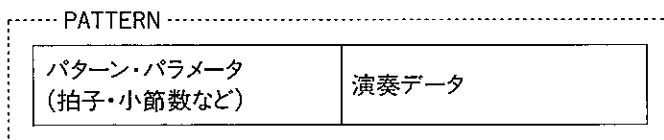
①リアルタイム・レコーディング（P0-1）
鍵盤で演奏したデータがそのまま記憶される、最も基本的な方法です。SEQUENCERモードを選んだ時には自動的にリアルタイム・レコーディングのページになります。

②ステップ・レコーディング（P5-1）
各音符の長さと強さはバリュー（数値）で、音程は鍵盤で指定して、1ステップ（音符）ずつレコーディングしていく方法です。

③パターンによる方法（P7-1、P7-2）
リズム・パートなどはパターン（1～8小節分の演奏データ）を組み合わせて作ることもできます。

パターンの構成

PATTERN（パターン）

10ソングとは別に、100個のパターンを持つことができます。それらのパターンは、トラック上に配置することで、ソングの中で演奏させることができます。また、ソングの中で繰り返し演奏されるリズム・パターンやフレーズをパターンにすることで、メモリーを節約することができます。
各パターンは次のように構成されます。

● パターンはどのソングのどのトラックにも配置することができます。ただし、同一トラックの同じ小節に、2つ以上のパターン、あるいはパターンと演奏データを混在させることはできません。

☆パターンの演奏データは3通りの方法で作ることができます。

①リアルタイム・レコーディング
鍵盤で演奏したデータがそのまま記憶されます。パターンはオーバーダブ（追加）しながら繰り返しレコードされます。（ドラムキットのパターンをドラムサウンドごとにレコードすることなどができます。）

②ステップ・レコーディング
各音符の長さ、強さと音程を指定してレコーディングしていく方法です。入力したデータはオーバーダブ（追加）されていきます。

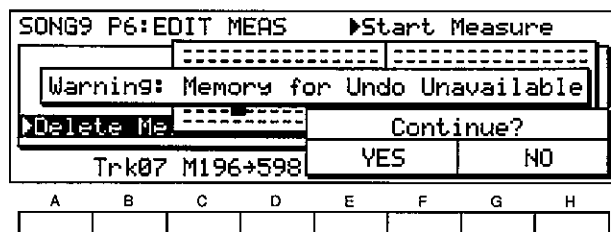
③トラックからのコピー
トラック中の演奏データからコピーしてパターンを作ることもできます。

シーケンス・データ・メモリーについて

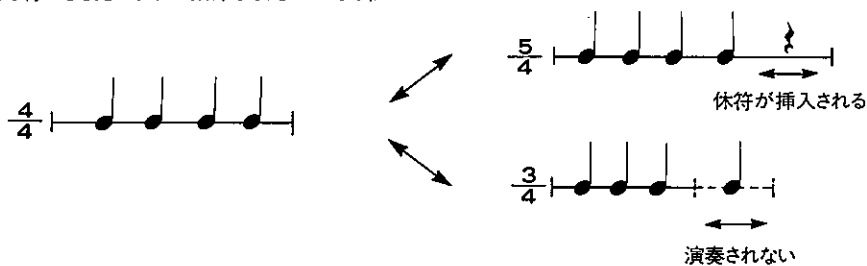
01/WFDのシーケンス・データ・メモリーの容量は、全てのソングとパターンの合計で48,000ステップです(FDなしは7,000)。ただし、1トラック/1パターンで16,000ステップ以上使うことはできません。
01/WFDの電源を切るとメモリー中のシーケンス・データはすべて失われてしまいますので、作成したシーケンス・データは必ずディスクにセーブしてください。

● PROG/SEQカードにセーブできるシーケンス・データは7,000ステップです。したがってFDなしで作成したシーケンス・データはすべてカードにセーブできます。
01/WFDで作成したシーケンス・データは空き容量が86%以上あればカードにもセーブすることができます。

● メモリーに十分な空きがある場合には、COMPAREキーにより直前のエディットをキャンセルして演奏データを元に戻すことができます。例えばクォンタイズの結果を聞いてみて気に入らなかったときに、クォンタイズ前の状態に戻すことができます。
ただし、COMPAREが可能なのは最後の操作に限られますので、エディット中のデータは必要に応じてディスク(FDつきのみ)やRAMカードにセーブしておくことをおすすめします。

● メモリーに十分な空きがないため、COMPAREが行えない操作については"Continue?"と表示されます。

YES(E)を押すと実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

ビート(拍子)について

01/Wではビート(拍子)は小節ごとに設定することができますが、同じ小節を複数のトラックで異なる拍子に設定することはできません。あるトラックの拍子がレコーディングやエディットにより変化した場合には、他のトラックも同様に変化し、その結果長くなった小節には休符が入り、短くなった小節ではみだした音符は演奏されなくなります。(演奏データは残っているので元に戻すと再び演奏されます。)

※ビートはベース・リゾリューションによって設定できる範囲が異なります。

● ベース・リゾリューションとは各ソングの基本となるタイミングの分解能のことで、HighとLowがあります。

ベース・リゾリューションによるビートの設定範囲

Base Resolution	Beat
Low	1/4〜9/4 1/8〜16/8 1/16〜16/16
High	1/4〜5/4 1/8〜10/8 1/16〜16/16

注: 一度レコーディングを行うとP5-7でソングごとイレースしない限りベース・リゾリューションは変更できませんのでご注意ください。

SEQUENCERモードのファンクション

SEQUENCERモードでは、ソングのプレイ/レコーディング、演奏データ及びソング・パラメータのエディットを行います。

●このモードで鍵盤を弾くと、その時点で選ばれている(P0-1 Trackで選ばれている)トラックに割り当てられているプログラムが発音します。

ページ	ファンクション	
P0 REC/PLAY		
	0-1 Real Time Recording	トラックのリアルタイム・レコーディング
	0-2 Track1～8 Mute/Rec/Play	トラック1～8のミュート/レコーディング/プレイの設定
	0-3 Track1～8 Program, Volume, Pan	トラック1～8のプログラム、ボリューム、パンの設定
	0-4 Track9～16 Mute/Rec/Play	トラック9～16のミュート/レコーディング/プレイの設定
	0-5 Track9～16 Program, Volume, Pan	トラック9～16のプログラム、ボリューム、パンの設定
P1 TRACK1～8		
	1-1 Track Status	各トラックのON/OFF、MIDIの出力
	1-2 Track Protect	各トラックのメモリー・プロテクトのON/OFF
	1-3 Transpose	各トラックのトランスポーズの設定
	1-4 Detune	各トラックのデチューンの設定
P2 TRACK9～16		P1と同じ
P3 Ch, Window1～8		
	3-1 MIDI Channel	各トラックのMIDIチャンネルの設定
	3-2 Velocity Window Top	各トラックのベロシティ・ウィンドウの設定
	3-3 Velocity Window Bottom	
	3-4 Key Window Top	各トラックのキー・ウィンドウの設定
	3-5 Key Window Bottom	
P4 Ch, Window9～16		P3と同じ
P5 EDIT SONG		
	5-1 Step Recording	トラックのステップ・レコーディング
	5-2 Create Control Data	トラックのコントロール・データの変更、挿入
	5-3 Event Edit	トラックのイベント・エディット
	5-4 Erase Track	トラックの消去
	5-5 Bounce Track	トラックのバウンス
	5-6 Copy Track	トラックのコピー
	5-7 Erase Song	ソングの消去
	5-8 Append Song	ソングの連結
P6 EDIT MEASURE		
	6-1 Quantize	クォンタイズ
	6-2 Shift Note	ノート・データのシフト
	6-3 Modify Velocity	ベロシティの変更
	6-4 Delete Measure	小節の削除
	6-5 Erase Measure	小節の消去
	6-6 Copy Measure	小節のコピー
	6-7 Insert Measure	小節の挿入
	6-8 Put/Copy Pattern	小節へのパターンの配置/コピー

ページ	ファンクション	
P7 EDIT PATTERN		
	7-1 Real Time Recording	パターンのリアルタイム・レコーディング
	7-2 Step Recording	パターンのステップ・レコーディング
	7-3 Event Edit	パターンのイベント・エディット
	7-4 Pattern Parameter	パターンの拍子/長さの設定
	7-5 Erase Pattern	パターンの消去
	7-6 Get from Track	トラック上のデータのパターンへの取り込み
	7-7 Bounce Pattern	パターンのバウンス
	7-8 Copy Pattern	パターンのコピー
P8 EFFECT		エフェクトの設定
P9 SONG		
	9-1 Next Song	次に演奏するソングの設定
	9-2 Rename Song	ソング名の設定
	9-3 Metronome	メトロノームの設定
	9-4 Copy Effects All	エフェクト・パラメータのコピー
	9-5 Copy/Swap FX	エフェクト内のエフェクト1、2間のコピー/交換
	9-6 Copy from Combination	コンビネーション・データのコピー
	9-7 Base Resolution	ベース・リゾリューションの設定

SEQUENCER

Page-0 REC/PLAY(レコード/プレイ)

P0-3 Track1〜8 Program, Volume, Pan
P0-2 Track1〜8 Mute/Rec/Play
P0-5 Track9〜16 Program, Volume, Pan
P0-4 Track9〜16 Mute/Rec/Play
P0-1 Real Time Rec/Play

```
SONG0   SnowGoose          ▶Tempo
*A00  A01  A02  A03  A04  A05  A06  A07
PLAY  PLAY PLAY PLAY
 A08  A09  A10  A11  A12  A13  A14  OFF
SNG0 Tr01 M001  4/4  OVWR
♩=144:MAN Q:HI M:OFF Edit:PRG
```

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P0-1 Real Time Rec/Play(リアルタイム・レコーディング/プレイ)

A SNG	Song	0〜9	プレイ/レコードを行うソングの選択
B	Track	1〜16 MULT	トラックの選択 マルチ・トラック・レコードの指定
C M	Location Measure	001〜999	現在のメジャー(小節)の番号(ロケーション・メジャー)
D	Beat	 01/04〜 9/04 01/08〜16/08 01/16〜16/16 01/04〜05/04 01/08〜10/08 01/16〜16/16 ＊＊/＊＊	拍子(ビート)の表示/設定 ベース・リゾリューションがローの時 ベース・リゾリューションがハイの時 レコーディング時
E	REC Mode	 OVWR OVDB AUTP MANP LOOP	レコーディング・モード オーバー・ライト オーバー・ダブ オート・パンチ・イン マニュアル・パンチ・イン ループ
F	Rec Start Measure	001〜999	レコーディングを開始する小節
G	Rec End Measure	001〜999	レコーディングを終了する小節

▼Song(ソング)で、プレイやレコーディングするソングを選びます。シーケンス・データの入っているカードが差されていればBANKキー(FDなしはINT/CARDキー)で選んで演奏させることができます。レコーディングやエディットできるソングはインターナル・メモリー内になければならないので、ディスクやカードのシーケンス・データのレコーディングやエディットをしたいときは1度インターナル・メモリーにデータをロードしてください。

▼Track(トラック)でレコーディングするトラックを指定します。"1〜16"に設定すると、そのトラックにレコーディングされます。"MULT"に設定すると、「マルチ・トラック・レコーディング」モードになり、トラックREC/PLAYが"REC"になっているトラック全てにレコーディングされます。(マルチ・トラック・レコーディング参照)

- "1〜16"に設定されているときに鍵盤を弾くと、設定されているトラックの音が出ます。このとき、そのトラックと同じMIDIチャンネルが設定されている別のトラックの音も同時に出ます。
- "MULT"に設定しているときに鍵盤を弾くと、グローバル・チャンネルと同じチャンネルのトラックの音が出ます。

※グローバル・チャンネルとはGLOBALモードP0-3で設定したMIDIチャンネルのことです。01/W全体を支配するMIDIチャンネルです。

▼Measure(ロケーション・メジャー(メジャー=小節))REC/PLAY
の現在位置を小節単位で表わします。
Songの演奏が終了したときや、RESETキーを押したときに"001"
になります。

▼Beat(ビート)で拍子を設定します。

拍子の変更について

レコーディングをスタートさせる前に拍子(下から2行目Dキー)を設定すると、小節のビートを変更することができます。拍子の変更は、演奏データのある全トラックに対して行われます。

設定できる拍子はBase Resolution(ベース・リゾリューション P9-7)によって制限があります。

●ベース・リゾリューションとは各ソングの基本となるタイミングの分解能のことで、HighとLowがあります。

ロー・リゾリューション……1/4～9/4
1/8～16/8
1/16～16/16

ハイ・リゾリューション……1/4～5/4
1/8～10/8
1/16～16/16

※プレイのときはBeatの設定は行えません。

※すでにレコーディング済みのトラックがある場合、レコーディングのときBeatの表示は"**/**"となります。そのままレコーディングを始めると、すでにレコーディングされている拍子でレコーディングされ、"**/**"以外に設定すると、すでにレコーディングされているトラックも、設定された拍子にそろえられてレコーディングされます。

注: 一度レコーディングを行うとP5-7でソングごとイレースしない限りベース・リゾリューションは変更できませんのでご注意ください。

▼Recording Mode(レコーディング・モード)
リアルタイム・レコーディングには5つの方法があります。目的に合わせて、適当な方法でレコーディングや修正を行ってください。
(P.108「リアルタイム・レコーディングについて」参照)

- Rec Start Measure、Rec End Measureはレコーディング・モードが"AUTP"または"LOOP"に設定されているときに表示されます。
- "LOOP"が選ばれているときには、プレイ時にもループされます。

A ♩＝	Tempo	40〜240 EXT	クロック・ソース＝INTのときのテンポ(1分間あたりの拍数) クロック・ソース＝EXTの場合
B	Tempo Track	MAN, AUT MAN, AUT, REC	(通常、Play中) (REC/WRITEキーを押したとき)
C Q	Realtime Quantize	HI, 𝅘𝅥𝅰3, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩	レコーディング時のリズム補正のステップ(リアルタイム・クオンタイズ)
D M:	Metronome	 OFF ON REC	メトロノームの発音 発音しない 発音する レコーディングするときだけ発音する
E	Edit Parameter	 PRG VOL PAN	この画面でエディットできるパラメーターの選択 プログラム・ナンバー ボリューム パンポット
G	Add/Remove	[ADD] [RMV]	演奏データを追加するか、消去するかの選択
H	Erase	[ERA]	演奏データの部分的な消去

▼Tempo(テンポ)は演奏するテンポ表示および設定を行います。

・GLOBALモードP0-3「Clock Source」＝INTのとき、テンポ・トラックが"AUT"に設定されている場合、プレイ時およびメジャーを変えたときはそのときのテンポで動作し表示されます。(Valueスライダー、△/▽キーでのエディットはできません。)テンポ・トラックが"MAN"のときはエディットできます。

・GLOBALモードP0-3「Clock Source」＝EXTのときテンポの表示が"EXT"となり、MIDIで接続してある外部シーケンサー等からのMIDIクロックに同期したテンポで演奏されます。

▼Tempo Track(テンポ・トラック)にはSong演奏中にテンポを変えるデータが記録されます。

レコーディングのときは、MAN(Manual)、AUT(Auto)、REC(Record)の設定となります。"REC"にして、レコーディング中にテンポを変えると、そのテンポ変化がテンポ・トラックにレコーディングされます。"AUT"にすると、レコーディングしたテンポ変化に従ってテンポが変わりますからそれに合わせてレコーディングしてください。"MAN"のときはテンポは変わりません。プレイ(再生)中はMAN、AUTの設定となります。"MAN"のときはテンポは変わらず、"AUT"のときはレコーディングしたテンポ変化に従ってテンポが変わります。

▼Realtime Quantize(リアルタイム・クォンタイズ)

リアルタイム・クォンタイズ

レコーディングで行うタイミング補正の単位を指定します。HIに指定するとベース・リゾリューション(P9-7)で設定したタイミングで、♩に指定すると4分音符のタイミングでレコードされます。

ピッチ・ベンドなど連続的に値が変化するコントロール・データを荒いリゾリューション(♩など)でレコードすると、プレイしたときに変化が階段状になるなど、予期せぬ結果が生じることがあります。この様な場合は、できる限り細かいリゾリューションでレコーディングし、その後P6-1クォンタイズで、ノート・データに対してタイミングの補正を行ってください。

▼Metronome(メトロノーム)

OFF：メトロノームは鳴りません(プリカウント中のみ鳴ります)。

REC：レコーディングのときには鳴りますがプレイ(再生)中は鳴りません。

ON：レコーディング/プレイ中どちらでも鳴ります。

※メトロノームが鳴るときは、ボイス数が1ボイス減ります。

▼Edit Parameter(エディット・パラメータ)ではその画面でエディットするパラメータを「Program No.」、「Volume」、「Panpot」の中から選びます。レコーディングの最中にこれをエディットすると、それがレコーディングされますから「Program Change」や「Fade In」「Fade Out」「Panning」などをリアルタイムに挿入できます。

▼[RMV](リムーブ)、[ERA](イレース)はレコーディング・モードが"LOOP"に設定されているときに表示されます。

※Rec Start Measure、Rec End Measure、Add/Remove、Ereseに関してはP.112「ループレコーディング」をご覧ください。

☞P0-2 Track1～8、Mute/Rec/Play(トラック1～8、ミュート/レコーディング/プレイ)

A	Track 1	PLAY MUTE REC PLAY MUTE	プレイさせる } PLAY時 ミュートさせる レコーディングさせる } REC時 プレイさせる ミュートさせる
:	:	:	
H	Track 8		

▼トラック1～8のMute/Rec/Playモードの設定を行います。

・プレイ時、このモードが"PLAY"になっているトラックが演奏され、"MUTE"になっているトラックは演奏されません。

・シングル・トラック・レコーディング(レコーディング・トラックをTr1～Tr16のどれかにしている)のとき、レコーディングされるトラックは"REC"になり、その他のすでに演奏データの入っているトラックは"PLAY"または"MUTE"にします。

・マルチ・トラック・レコーディング(レコーディング・トラックを"MULT"にしている)のとき、まだ演奏データの入っていないトラックは"REC"または"━━"にしますが、すでに演奏の入っているトラックは"REC"、"PLAY"、"MUTE"のどれかにします。

━━：そのトラックは使用しない(演奏データが入っていない)。
REC　：そのトラックにレコーディングする。
PLAY ：そのトラックを演奏する。
MUTE：そのトラックを演奏しない(演奏データははいっている)。

☆プレイ中にここで選んだトラックの下のA～Hキーを押しながら0～3のキーを押すと、次のようになります。
0 ：そのトラックを"PLAY"にする。
1 ：そのトラックを"MUTE"にする。
2 ：すべてのトラックを"PLAY"にする。
3 ：そのトラック以外のトラックをすべて"MUTE"にする(Solo機能)。

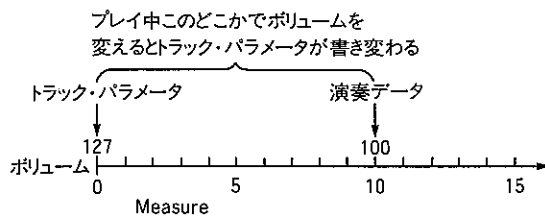
☞P0-3 Track1～8、Program,Volume,Pan(トラック1～8、プログラム、ボリューム、パン)

A	Track 1	OFF, A00～A99/B00～B99 00～127 A, 9：1～1：9, B C, C+D, D, ALL, PRG	プログラム・ナンバー ボリューム パン
:	:	:	
H	Track 8		

▼トラック1～8に割り当てるプログラム、ボリュームまたはパンを設定します。プログラム、ボリューム、パンのうちどれを設定するか、エディット・パラメータ(一番下の行Eキー)で選びます。

●レコーディング中にそのトラックのプログラムやボリューム、パンを変えると、それが演奏データとしてノート・データやコントロール・データとともにレコーディングされます。

●プレイ中にこれらを変えると、それがトラック・パラメータとして設定され、リセット・スタート(1小節めからのプレイ)時はその設定で演奏されます。ただし、そのトラックのあるパラメータと同じパラメータがすでに演奏データとしてレコーディングされているときは、トラックのパラメータは変わりません。

例えばあるトラックのボリューム・トラック・パラメータが127で、10小節目に100になるように演奏データが入っているソングをプレイしながら、10小節目より前のどこかで110にするとトラック・パラメータが110となります。次回からそのソングをプレイするとき、ボリューム・トラック・パラメータが110になっているのでボリュームは110でスタートしますが、10小節目に100になるように演奏データが入っているので10小節目でボリュームは100になります。また10小節目以降でプレイ時にボリュームを変えてもボリューム・トラック・パラメータの値は変化しません。

●各トラックにプログラム・チェンジ、ボリューム・コントロール、パン・チェンジが演奏データとして含まれている場合、プレレイ時及びメジャーを変えた時はそれに従ってそれぞれの表示が変化します。

●トラックのパンを"PRG"にすると、そのトラックで選ばれているプログラムでのパンの設定で動作します。従って、そのプログラムがドラムキットに設定されているときは、そのドラムキットのインストのパンの設定が有効になります。

●"PRG"以外の設定のときは、そのプログラムのOSCモードがダブルでも、オシレータ1、2のパンは1つにまとめられて、ここでの設定で出力(エフェクトへ入力)されます。OSCモードがドラムスでも同様です。

※プレイ中やレコーディング中にパン・チェンジを行うと新たなパンが有効になるのは次のノート・オンからです。すでに発音している音のパンを途中で変えることはできません。

☞P0-4 Track9〜16、Mute/Rec/Play(トラック9〜16、ミュート/レコーディング/プレイ)

A	Track 9	PLAY MUTE REC PLAY MUTE	プレイさせる } PLAY時 ミュートさせる レコーディングさせる } REC時 プレイさせる ミュートさせる
:	:	:	
H	Track 16		

▼トラック9〜16のMute/Rec/Playモードの設定を行います。内容はP0-2と同じです。

☞P0-5 Track9〜16、Program,Volume,Pan(トラック9〜16プログラム、ボリューム、パン)

A	Track 9	OFF, A00〜A99/B00〜B99 00〜127 A, 9：1〜1：9, B C, C＋D, D, ALL, PRG	プログラム・ナンバー ボリューム パン
:	:	:	
H	Track 16		

▼トラック9〜16に割り当てるプログラム、ボリューム、またはパンを設定します。内容はP0-3と同じです。

プレイ

プレイするソング・ナンバー(下から2行目[A]キー)を指定し、START/STOPキーを押すとソングが演奏されます。このときシーケンス・データの入っているPROG/SEQカードを差し、BANKキー(FDなしはINT/CARDキー)を押してカードのソングを選ぶこともできます。途中の小節からプレイさせたい場合は、ロケーション・メジャー(下から2行目[C]キー)をその値に設定します。演奏中にSTART/STOPキーを押すと演奏は一時停止し、もう一度押すと再開します。
ソングが終わると演奏は停止し、メジャー(小節)がリセット(001に戻る)されます。ただし、P9-1でネクスト・ソングが指定してある場合は、そのソングに換わります。

- ソングの途中から演奏を始めた場合は、ソングが終わると演奏を開始した小節に戻されます。
- 演奏が止まっているときにRESETスイッチを押すと、そのソングの先頭に戻り、各設定がトラック・パラメータ(設定の初期値の値になります。このときトラック・ステータスが"EXT"か"BOTH"になっているトラックのバンク、プログラム・ナンバー、ボリューム、パンがMIDI Outされます。
- 演奏中でもページ8に移ってエフェクトの設定を変えることができます。

※Beatの設定は、再生時にはできません。

- 演奏中でもP0-2、P0-4REC/PLAYモードを"MUTE"にすると、そのトラックの演奏をミュート(消音)できます。

※テンポ(一番下の行[A]キー)が"EXT"になっているときはSTART/STOPキーを押してもMIDIクロックが入力されていないと演奏は行われません(外部のMIDI機器からコントロールされます)。GLOBALモードのP0-3"Clock Source"を"INT"にすると、テンポの表示に数字が入り、START/STOPキーで演奏をスタートさせることができます。

- プレイしているときや、止まっているときにプログラムやボリューム、パンを変更すると、その値が次々とそのトラックのトラック・パラメータ(イニシャル値)として書き込まれます。

リアルタイム・レコーディングについて

リアルタイム・レコーディングには次の5つの方法があります。
どの方法でレコーディングするのか"P0-1 Rec Mode"で指定してください。

Over Write	オーバー・ライト
Over Dub	オーバー・ダブ
Auto Punch In	オート・パンチ・イン
Manual Punch In	マニュアル・パンチ・イン
Loop	ループ

● Over Write Recording

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押してレコーディングを始め、再びSTART/STOPキーを押すことによって終わる一般的なレコーディング法です。
すでに演奏データがレコードされているトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行った場合、データは新たに書き換えられ、レコーディングを開始した小節以降にレコーディングされていたデータは消去されます。

● Over Dub Recording

すでに演奏データがレコードされているトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行った場合、すでにある演奏データは消えずに新しい演奏データが追加されます。

● Auto Punch In Recording

すでに演奏データがレコードされているトラックの、レコーディングし直したい範囲を指定(小節単位)して部分的にレコーディングし直すときに用います。

● Manual Punch In Recording

すでに演奏データがレコードされているトラックを演奏させながら、レコーディングし直したいところでREC/WRITEキーを押したりペダルを踏み、その間だけレコーディングし直します。

● Loop Recording

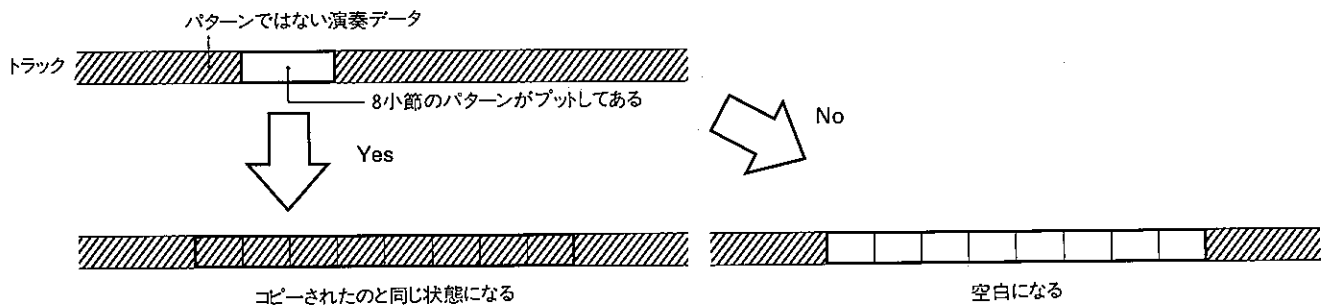
指定した範囲(小節単位)を繰り返し演奏するので、それを聞きながら演奏データを追加レコーディングしたり、削除する方法です。

☆カードのシーケンス・データを直接レコーディングやエディットすることはできません。データをインターナルのシーケンス・メモリーにロードしてから行ってください。

パターンのオープンについて

バウンス・トラックのソース/ディスティネーション・トラック及びエディット・メジャーの各エディットで指定した範囲内にプット・パターン(P6-8)でプットしたパターンがある場合は、レコーディング終了後及びエディット実行時に次のようなメッセージが表示されます。

ここで"YES"を選択するとパターンがトラックにコピーされた状態(P6-8でパターンをトラックにコピーしたのと同じ状態)に、バウンスやエディット・メジャーの各エディットを行った場合と同じ結果になります。

つまり、『パターンをオープンする』とはプットしてあるパターンをトラック上にコピーしてしまう、ということです。作成してあるパターンに影響ありません。また、ここで"NO"を選択するとパターンをプットしてあったことが無効になります。(そのトラックのパターンのプットしてあったメジャーにデータが何もなくなります。)またはエディットの種類によってはエラー・メッセージ(P.211参照)が表示され、エディットが実行できなくなる場合もあります。

各レコーディング・モードでリアルタイム・レコーディングした範囲にパターンが含まれている場合、レコーディング終了時に自動的にパターンがオープンされます。ただし、メモリーの残りが少ない場合は次のようなメッセージが表示されます。

"YES"を押すと上の"Do You Open Pattern?"で"NO"を押したのと同じ結果になります。"NO"を押すとレコーディングやエディットはキャンセルされます。

リアルタイム・レコーディングの操作

①レコードするソング(下から2行目[A]キー)を選び、次にP9-7でBase Resolutionを設定します。これはソング毎に設定しますが、レコーディングを行った後はソング・データを消去(P5-7 Erase Song)するまで設定を変えられませんので注意してください。

②レコードするトラック(下から2番目[B]キー)を選び、必要であればP1～4でそのトラックのパラメータ(演奏データの出力先やMIDIチャンネルetc)を設定します。このときP1-2(P2-2)Protectを"OFF"にします("ON"のときはレコーディングされません)。

③REC/WRITEキーを押して点灯させます。

④Beat(下から2行目[D]キー)、Tempo(一番下の行[A]キー)を設定します。これらはソング毎に設定し、演奏スタート時はこれらに従います。必要があればTempo Track(一番下の行[B]キー)、Realtime Quantize(一番下の行[C]キー)、Metronome(一番下の行[D]キー)でテンポに関する基本的な部分やクォンタイズの値、メトロノームのON/OFF等を設定します。

⑤Edit Parameter(一番下の行[E]キー)で、レコーディングするトラックのプログラムNo.、ボリューム、パンポットを選びP0-3、P0-5で設定します。これらはレコーディング中に変えるとその変化もレコーディングされるので、必要があればレコーディング・スタート時に選んでおきます。

⑥レコーディング・モード(下から2行目[E]キー)を選びます。これ以後は、レコーディングの方法により異なりますので各レコーディングについての説明をご覧ください。

● アフター・タッチのデータはメモリーを大きく消費します。アフター・タッチが不要なトラックをレコーディングする時は、GLOBALモード"P0-5MIDI Filter"でアフター・タッチを"DIS"にすれば、メモリーの使用量を抑えることができます。

オーバーライト・レコーディング

「リアルタイム・レコーディングの操作」の①～⑤を行い⑥で"OVWR"を選びます。

⑦START/STOPキーを押すと、P9-3リード・インで設定した小節のカウントの後、レコーディングがスタートします。この時他のトラックは、"P1-1(P2-1)トラックステイタス"に従って演奏されます。

⑧演奏が終了したら、START/STOPキーを押してレコーディングをストップさせます。このとき、レコーディングを開始した小節に戻ります。START/STOPキーを押すとレコードした演奏をその小節から聞くことができます。

※パターンがプットされているトラックでオーバーライト・レコーディングするとパターンのプットは自動的に無効になり、新たなデータがそのトラックにレコーディングされます。

オーバーダブ・レコーディング

レコーディングの操作は⑥で"OVDB"を選んでからは「オーバーライト・レコーディング」と同じです。

※パターンがプットされているトラックでオーバーダブ・レコーディングするときはパターンをオープンするかどうか画面に表示されます。"YES"にするとパターンがトラックにオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。

オート・パンチ・イン・レコーディング

あらかじめ小節単位で範囲を指定しておき、部分的にレコードし直す時に用いるのがオート・パンチ・イン・レコーディングです。

「リアルタイム・レコーディングの操作」の①〜⑤を行い⑥で"AUTP"を選びます。

⑦Recスタート・メジャー(下から2行目[F]キー)とRecエンド・メジャー(下から2行目[G]キー)を設定します。

⑧ロケーション・メジャー(下から2行目[C]キー)をRecスタート・メジャーの数小節前に設定し、START/STOPキーを押すと、P9-3 Lead Inで設定した小節数のカウントの後、演奏がスタートします。

⑨演奏がRecスタート・メジャーに達すると、自動的にレコーディング状態になります。

⑩Recエンド・メジャーを過ぎたらSTART/STOPキーを押して演奏をストップさせます。このとき、演奏を開始した小節に戻ります。再度同じメジャーのパンチ・イン・レコーディングを行う場合は⑧からの操作を繰り返してください。

● 指定した範囲にダンパーやピッチ・ベンドなどのデータが含まれていた場合、次にプレイした時に、ダンパーやピッチ・ベンドの効果がかかったままになったり、また、違ったかかり方になったりすることがあります。この場合はクリエイト・コントロール・データやイベント・エディットでデータを修正してください。

※ パターンがプットされているトラックでオート・パンチ・イン・レコーディングするときはパターンをオープンするかどうか画面に表示されます。"YES"にするとパターンがトラックにオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。

マニュアル・パンチ・イン・レコーディング

「リアルタイム・レコーディングの操作」の①②④⑤を行い、(③は行いません)⑥で"MANP"を選びます。

⑦ロケーション・メジャー(下から2行目[C]キー)を、レコーディングし直そうとする数小節前に設定し、START/STOPキーを押すと演奏が始まります。

⑧レコーディングをし直したいところ(パンチ・イン)に来たらREC/WRITEキーを押すか、またはフット・スイッチ(GLOBALモードP4-2(3)で機能を"SEQ Punch In/Out"に設定したアサイナブル・ペダル)を踏んでください。REC/WRITEキーが点灯し、レコーディングが開始されます。

⑨レコーディングを終えたいところ(パンチ・アウト)に来たら、もう一度REC/WRITEキーを押すか、フット・スイッチを踏んでください。レコーディングが終了します。

● レコーディングした範囲にダンパー・オフやピッチ・ベンドなどのデータが含まれていた場合、次にプレイしたときに、ダンパーやピッチ・ベンドの効果がかかったままになることがあります。この場合はクリエイト・コントロール・データやイベント・エディットでデータを修正してください。

※このレコーディングの方法は、すでにある演奏データを修正するものです。Beatは以前に設定されたものが使われ、ここでは設定できません。

※ パターンがプットされているトラックでマニュアル・パンチ・イン・レコーディングするときはパターンをオープンするかどうか画面に表示されます。"YES"にするとパターンがトラックにオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。

ループ・レコーディング

指定した範囲(小節単位)を繰り返し演奏するので、それを聞きながら演奏データを追加レコーディングしたり削除する方法です。

「リアルタイム・レコーディングの操作」の①～⑤を行い、⑥で"LOOP"を選びます。

⑦Recスタート・メジャー(下から2行目[F]キー)、Recエンド・メジャー(下から2行目[G]キー)を設定します。

⑧ロケーション・メジャー(下から2行目[C]キー)をRecスタート・メジャーの数小節前に設定し、START/STOPキーを押すと、P9-3 Lead Inで設定した小節数のカウントの後演奏がスタートします。

⑨演奏がRecスタート・メジャーに達すると、自動的にレコーディング状態になります。

⑩Recエンド・メジャーを過ぎたらRecスタート・メジャーに戻り、そのままレコーディングを続けることができます。このときデータはオーバー・ダブ(追加)されて記憶されます。

※ループ・レコーディングでは、次の2つの方法でデータを消去することができます。

・レコーディングをスタートさせてから[ERA](H)を押すとキーが押されている間に存在する全てのシーケンス・データが消去されます。

・スタート後、Add/Remove(G)で"RMV"を選びます。消したい音階の鍵盤を押せば鍵盤を押している間、その音階のデータが消去されます。またジョイスティックでピッチ・ベンド等の効果をかけている間、そのコントロール・データが消去されます。

⑪START/STOPキーを押すとレコーディングはストップします。REC/WRITEキーを押さずにスタートすればデータを聞くことができます。さらにデータを追加/消去する場合は⑧～⑪の操作を繰り返してください。

※パターンがプットされているトラックのパターンにかかる部分でループ・レコーディングするとパターンのプットは自動的に無効になり新たなデータがそのトラックにレコーディングされます。

マルチ・トラックのレコーディング

01/Wは、外部からのMIDIデータをレコードすることもできます。トラック（下から2行目Bキー）で“Trk1”〜“Trk16”が選ばれているときは、そのトラックのMIDIチャンネルと一致するデータのみがレコードされます（シングル・トラック・レコーディング）が、トラック（下から2行目Bキー）を“MULT”に設定することで、複数のトラックに、それぞれのMIDIチャンネルに対応するデータを同時にレコーディングすることができます（マルチ・トラック・レコーディング）。

※マルチ・トラック・レコーディングは外部のMIDIシーケンサーなどにすでに入っている演奏データをとり込むときに使う方法です。01/Wのクロック・ソースを“EXT”にして、外部MIDI機器に同期させるとよいでしょう。

①P3-1（P4-1）トラック・MIDIチャンネルで各トラックのチャンネルを設定します。

②トラック（下から2行目Bキー）を“MULT”に設定します。

③P0-2、P0-4トラックREC/PLAYでレコードするトラックを“REC”に設定します。（レコードしないトラックは“▬▬”、再生させたいトラックは“PLAY”にしておきます。）

④リアルタイム・レコーディングと同様の操作をします。

● 各チャンネルのMIDIデータの量に偏りがある場合、全てのメモリーを使い切る前にメモリー・フル・エラーになる場合があります。この場合はデータの多いトラックを除いてレコーディングを行い、その後でデータの多いトラックをレコードし直してください。

● MIDI INからレコードできるのはノート・オン/オフ、ピッチ・ベンド、プログラム・チェンジ、チャンネル・プレッシャー、ポリ・キー・プレッシャー、コントロール・チェンジ（0〜101）の各メッセージです。

☆マルチ・トラック・レコーディングはループ・レコーディングと組み合わせて行うことはできません。

● シングル・トラック・レコーディングの演奏データがレコードされているトラックのREC/PLAYは“PLAY”と表示されます。また、REC/WRITEキーを押したときには、選ばれているトラックが“REC”と表示されます。

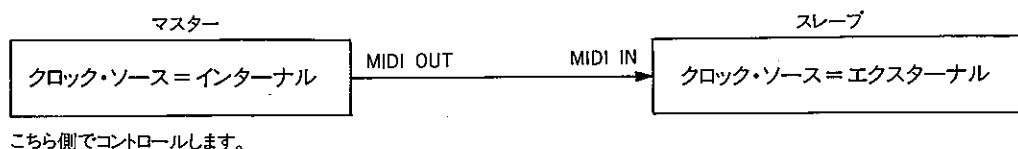
外部MIDI機器との同期

MIDIで接続した外部のリズムマシンやシーケンサーなどと同時に演奏を行なうこともできます（「同期をとる」といいます）。
マスター機（コントロールを行う機器）のクロック・ソース（どのクロックで動作するかの設定）をインターナル（MIDIクロック信号を出力する状態）に、スレーブ機（コントロールされる側の機器）をエクスターナル（外部MIDIクロック信号に同期する状態）に設定し、マスター側のMIDI OUTとスレーブ側のMIDI INを接続してください。

● 01/Wのクロック・ソースはGLOBALモード（P0-3）で設定します。（接続するMIDI機器のクロックの設定はそれぞれの取扱説明書をご覧ください。）

● スタート/ストップなどの操作はマスター側で行ってください。

● スレーブ側の機器がソング・セレクトやソング・ポジション・ポインタに対応していれば、マスターとして使用している01/Wでソングや小節を変えた時にも同じソングの同じ位置からスタートします。01/Wをスレーブとしたときも同様です。

● 01/Wをスレーブとしているときは外部からMIDIクロックさえ供給されていればMIDIでも本体でもスタート・ストップが行えますが、テンポは入力されているMIDIクロックに従います。

Page-1 Track1～8 Parameter(トラック1～8・パラメータ)

```
SONG0 P1:TRK PARA 1-8 ▶Track Status
 Tr01 Tr02 Tr03 Tr04 Tr05 Tr06 Tr07 Tr08
 BOTH BOTH BOTH BOTH BOTH BOTH BOTH BOTH
 ON   ON   ON   OFF  OFF  OFF  OFF  OFF
 T+00 T-12 T+00 T+00 T+00 T+00 T+00 T+00
 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00 D+00
```

P1-1 Track Status
P1-2 Track Protect
P1-3 Transpose
P1-4 Detune

A	B	C	D	E	F	G	H

☞P1-1 Status(ステータス)

A	Track 1	OFF INT EXT BOTH	演奏しない 本体のみで演奏する MIDI OUTのみ行う 本体、MIDI OUT共に演奏する
:	:	:	
H	Track 8		

▼各トラックの演奏データについて、演奏しない"OFF"、内蔵音源のみで演奏する"INT"、MIDI Outのみ行う"EXT"、MIDI Outしながら演奏する"BOTH"のいずれかに設定します。

●"EXT"に設定されているトラックを選んでいる場合は、鍵盤で演奏した時にも本体の音源は発音しません。また、選んだトラックが"INT"、または"OFF"に設定されている場合は、鍵盤での演奏はMIDI Outされません。

☞P1-2 Track Protect(トラック・プロテクト)

A	Track 1	OFF/ON	トラックのプロテクトのON/OFF
:	:	:	
H	Track 8		

▼プロテクトを"ON"に設定すると、そのトラックのパラメータの変更や演奏のデータのレコーディング及びエディットが禁止になります。

※"ON"のとき、ボリュームなどを変えても、シーケンス・メモリーのトラック・パラメータへは書き込まれないので、RESETキーを押したときには元の設定に戻ります。"OFF"のときにはボリュームなどを変えるとトラック・パラメータに次々と上書きされてしまうので、設定を変えたくないときは"ON"にします。

☞P1-3 Transpose(トランスポーズ)

A	Track 1	−24～+24	トラックの移調(半音単位)
:	:	:	
H	Track 8		

▼トラックごとに、半音単位で移調の幅を設定します。
●MIDI Outするデータにはこの効果はかかりません。

☞P1-4 Detune(デチューン)

A	Track 1	−50〜+50	ピッチの微調(セント単位)
:	:	:	
H	Track 8		

▼トラック毎に、セント単位でピッチの微調を行います。

Page-2 Track9〜16 Parameter(トラック9〜16 パラメータ)

▼トラック9〜16の各ステータス、プロテクト、トランスポーズ、デチューンの設定を行います。
- 内容はPage-1 Track1〜8 Parameterと同じです。

Page-3 Track1～8 Channel/Window(トラック1～8　チャンネル/ウィンドウ)

```
SONG0 P3:CH/WINDOW1-8 ▶MIDI Ch
 Tr01 Tr02 Tr03 Tr04 Tr05 Tr06 Tr07 Tr08
 01G  02   03   04   05   06   07   08
 127  127  127  127  127  127  127  127
 001  001  001  001  001  001  001  001
 G9   C7   B0   B2   B4   B6   G9   G9
 C-1  C2   C-1  C1   C3   C5   C7   C4
```

P3-1 MIDI Channel
P3-2 Velocity Window Top
P3-3 Velocity Window Bottom
P3-4 Key Window Top
P3-5 Key Window Bottom

A	B	C	D	E	F	G	H

P3-1 MIDI Channel(MIDIチャンネル)

A	Track 1	1～16	トラックのMIDI送受信チャンネルの設定
:	:	:	
H	Track 8		

▼トラック1～8のMIDI送受信チャンネル(1～16)を設定します。

・チャンネルがグローバル・チャンネルと同じときは数字の後に"G"が表示されます。

●01/Wの鍵盤を弾くとP0-1のトラックで選ばれているトラックの音が出ますが、そのトラックと同じMIDIチャンネルに設定されている他のトラックの音も同時に出ます。また、P0-1のトラックが"MULT"のときは、グローバル・チャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されている(つまり"G"のついている)トラックの音が出ます。

●異なったプログラムが割り当てられたトラックどうしを、同じMIDIチャンネルに設定すると、それらのプログラムをレイヤーで演奏させることができます。

例)

Track 1	演奏データ有り	ch 3	Prog A10
Track 2	演奏データ無し	ch 3	Prog B30

Prog A10&B30のレイヤー
トラック1の演奏データでA10とB30のプログラムを重ねて演奏します。

●複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定し、それらに演奏データとコントロールデータを分割して入力することができます。

例)

Track 1	ノート・データ	ch 1	Prog A15
Track 2	コントロール・データ	ch 1	Prog OFF

●トラック・ステータスが"EXT"や"BOTH"に設定されているトラックから出力されるMIDIデータにはここで設定されたMIDIチャンネルがつきます。

P3-2 Velocity Window Top(ベロシティ・ウィンドウ・トップ)

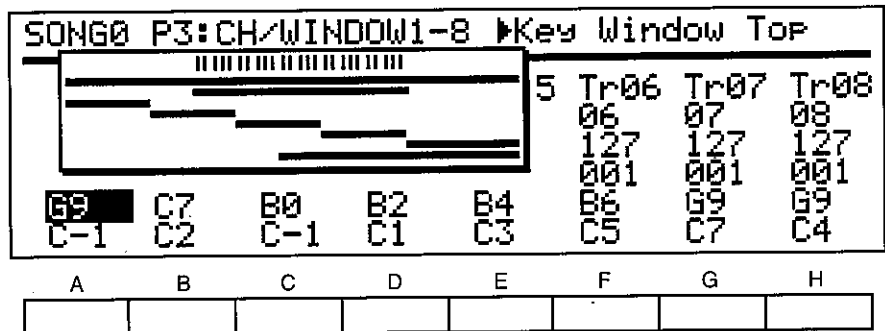
A	Track 1	1～127	ベロシティ・ウィンドウの上限
:	:	:	
H	Track 8		

▼トラック1～8に割り当てられたプログラムを発音させるベロシティの上限を設定します。

☞P3-3 Velocity Window Bottom（ベロシティ・ウィンドウ・ボトム）

Ⓐ	Track 1	1〜127	ベロシティ・ウィンドウの下限
:	:	:	
Ⓗ	Track 8		

▼トラック1〜8に割り当てられたプログラムを発音させるベロシティの下限を設定します。

☞P3-4 Key Window Top（キー・ウィンドウ・トップ）

Ⓐ	Track 1	C-1〜G9	キー・ウィンドウの上限
:	:	:	
Ⓗ	Track 8		

▼トラック1〜8に割り当てられたプログラムを発音させる音域の上限を設定します。

☞P3-5 Key Window Bottom（キー・ウィンドウ・ボトム）

Ⓐ	Track 1	C-1〜G9	キー・ウィンドウの下限
:	:	:	
Ⓗ	Track 8		

▼トラック1〜8に割り当てられたプログラムを発音させる音域の下限を設定します。

●レコーディング時には、設定した範囲内のノート・データのみが記録されます。

●複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定し、ベロシティ・ウィンドウやキー・ウィンドウを設定することにより、ベロシティ・スイッチやキー・スプリットを設定した音色でレコーディング、プレイを行うことができます。

●キー・ウィンドウをエディットするときには、各トラックのキー・ウィンドウの設定がグラフで表示されます。

・表示を消すには、カーソルをキー・ウィンドウ以外のパラメータに移動してください。

●キー・ウィンドウの設定はキーボード入力（Ⓐ〜Ⓗのキーを押しながら指定する鍵盤を押し、その後、Ⓐ〜Ⓗのキーを離すことでエンターになる）でも行えます。

Page-4 Track9〜16 Channel/Window
(トラック9〜16　チャンネル/ウィンドウ)

SONG0 P4:CH/WINDOW9-16▶MIDI Ch

Tr09	Tr10	Tr11	Tr12	Tr13	Tr14	Tr15	Tr16
09	10	11	12	13	14	15	16
127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001
G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1

A　B　C　D　E　F　G　H

▼トラック9〜16の各MIDIチャンネル、ベロシティ・ウィンドウ、キー・ウィンドウの設定を行います。
内容はPage-3 Track1〜8 Channel/Windowと同じです。

Page-5 Edit Song(エディット・ソング)

☞P5-1 Step Recording(トラック・ステップ・レコーディング)

```
SONG0 P5:EDIT SONG        ▶Track Number
▶Step Recording      Bounce Track
 Create CTRL Data    Copy Track
 Event Edit          Erase Song
 Erase Track         Append Song
Track01    Meas001   (REC + S/S to Start)
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A	Track	1〜16	レコーディングするトラック・ナンバー
C	Measure	1〜999	レコーディングを開始するメジャー・ナンバー

◎REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すとステップ・レコーディングの画面に切り換わります

A	Beat	01/04〜 9/04 01/08〜16/08 01/16〜16/16 01/04〜05/04 01/08〜10/08 01/16〜16/16	拍子(ビート)の表示/設定 ベース・リゾリューション＝ローのとき ベース・リゾリューション＝ハイのとき
B	Step Time	𝅘𝅥𝅰,𝅘𝅥𝅯,𝅘𝅥𝅮,♩,𝅗𝅥,𝅝	音符の基本となる長さ
C	Triplet/Dot	3 — •	ステップで指定した音符の3連符 ステップで指定した音符 ステップで指定した音符の符点音符
D	Key Dynamics	002〜126,Key	音符のベロシティー値(002〜126)、キー入力
E	Note length	1〜100[%]	発音している時間
F		[RST]	休符(レスト)の設定
G		[TIE]	タイの設定(音符を入力した時のみ)
H		[◀]	1ステップ戻る

ステップ・レコーディングについて

■ステップ・レコーディングでは各音符の長さと強さをバリュー(数値)で、音程を鍵盤で指定して入力します。

・すでにレコーディングを行った小節にさらにステップ・レコーディングを行うと前のレコーディングデータは消去されます。

①ステップ・レコーディングを行うソングのトラックのプログラム、ボリューム、パンなどは、あらかじめP0で設定しておきます。

②レコーディングを行うトラック(A)と開始するメジャー・ナンバー(C)を指定します。

③REC/WRITEキーを押して点灯させてからSTART/STOPキーを押します。

・ディスプレイの左側には、レコードしようとしているトラック、メジャー・ナンバー、小節内4分音符での拍数とその拍の中のクロック位置が表示されます。(0：01は4分音符の1/96に当たります。)

④拍子(A)を設定します。

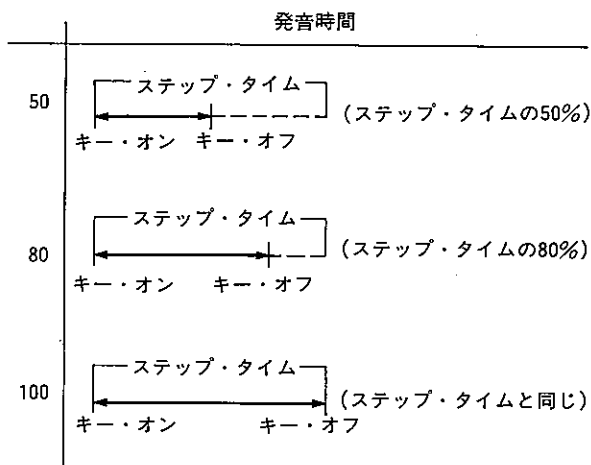
・すでに他のトラックがレコーディング済みのときはその拍子が表示されます。

・拍子を変えたときには他のトラックの拍子も同時に変化します。

⑤ステップ・タイム(B)とトリプレット/ドット(C)で入力する音符の種類(長さ)を指定します。トリプレット"3"はステップ・タイムを2/3に、ドット"・"は3/2にします。

( )内は長さ

C \ B	𝅘𝅥𝅰	𝅘𝅥𝅯	♪	♩	𝅗𝅥	𝅝
TRIP"3"	(0:08)	(0:16)	(0:32)	(0:64)	(1:32)	(2:64)
---------	(0:12)	(0:24)	(0:48)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
DOT"・"	(0:18)	(0:36)	(0:72)	(1:48)	(3:00)	(6:00)

⑥ノート・レングス(E)で、ステップ・タイム(B)とトリプレット/ドット(C)で設定したノートの長さを調整します。

⑦キー・ダイナミクス(D)で、音の強さを設定します。

・ステップ・レコーディングでキー・ダイナミックスを"Key"にしたときは、鍵盤を弾いた強さがレコーディングされますが、"002～126"にしたときは鍵盤を弾いた強さは無視され、表示されている値が入力されます。VALUEスライダーやテンキーによる入力が有効になります。

⑧入力する音階を鍵盤で押さえてください(和音を入力する時はその和音を押さえます)。鍵盤を押したタイミングに関わらず、全部の鍵盤が離されるまでに押された音階は全て同じステップにレコーディングされます。

・鍵盤を押すたびにディスプレイの右側にキー・オンの位置、音階、強さ、キー・オフまでの長さが表示されます。

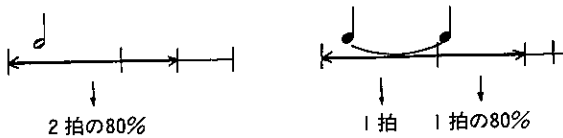
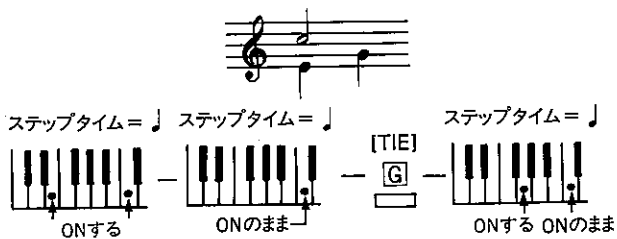
⑨全てのキーを離すと次のステップに進みますので、⑤～⑧の操作を必要なだけ繰り返してください。

・休符を入力する時は⑤で休符の長さを指定してから[RST](F)を押します。

⑩全ての入力が終わったら"START/STOP"を押してステップ・レコーディングを終了します。

● [RST](F)を押すと、⑤で設定しただけステップが進みます。

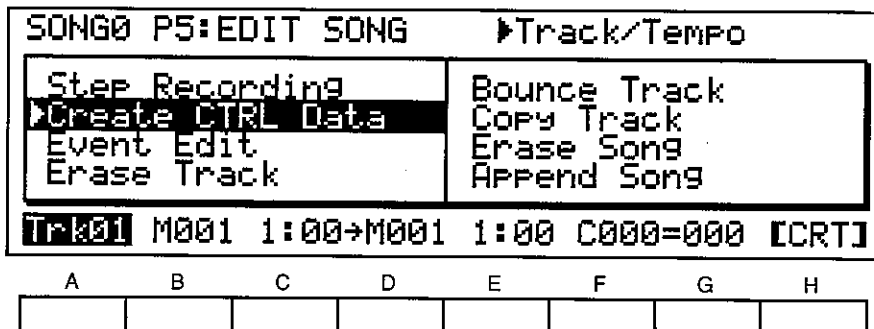
● [TIE](G)を押すと、前のステップ入力された音符が⑤で設定した分だけ長くなります。

☆⑤の設定より長い音符を入力するには、ステップ・タイムを設定し直す方法と、タイで伸ばす方法がありますが、それぞれ音の長さは次のようになります。

☆タイは鍵盤を押している時にも指定でき、その音符がステップ・タイム分だけ長くなります。この場合は押している音だけにタイの効果がかかりますので、途中で和音の構成を変えることができます。

●[◀](H)を押すと、⑤で設定したステップだけ戻ります。そのステップ及びそれ以降からスタートする音符があった場合には削除されます。また、鍵盤を押しながら[◀]を押したときは押されている鍵盤の音のみが削除されます。

・間違えて入力した音符の削除の他、ステップ・タイムを短くしてステップ・バックすることにより、次のような音符の入力にも用いることができます。

☆ステップ・レコーディングでは音符以外のコントロール・データは入力できません。他のトラックにリアルタイムでコントロール・データのみレコーディングした後バウンス(2つのトラックのミックス)するか、クリエイト・コントロール・データかイベント・エディットで挿入してください。

☞P5-2 Create Control Data(クリエイト・コントロール・データ)

```
SONG0 P5:EDIT SONG      ▶Track/Tempo
 Step Recording     Bounce Track
▶Create CTRL Data   Copy Track
 Event Edit         Erase Song
 Erase Track        Append Song
Trk01 M001 1:00→M001 1:00 C000=000 [CRT]
  A     B    C     D    E    F    G    H
```

Ⓐ	Track	Trk01〜Trk16, Tempo	データを変化させるトラック
Ⓑ M	Start Measure	001〜999	データが変化し始める小節と、その小節内での位置
Ⓒ	Start Location	1：00〜9：95	
Ⓓ M	End Measure	001〜999	データが設定値に到達する小節と、その小節内での位置
Ⓔ	End Location	1：00〜9：95	
Ⓕ	Controller	BEND, AFTT, C000〜C102	変化させるコントローラー
Ⓖ	End Value	 ERA,−8192〜+8191 ERA, 40〜240 ERA, 0〜127, C, C+D, D, ALL, PRG ERA, 0〜127	変化するデータの最終値 BENDのとき TEMPのとき Control No.＝10(Pan)のとき その他
Ⓗ		[CRT]	クリエイト・コントロール・データの実行

■トラックのコントロール・データの範囲を設定して、設定値まで徐々に変化していくデータを挿入します。

①データを変化させるトラック(Ⓐ)を指定します。

②変化させるコントローラ(Ⓕ)を選びます。C000〜C102を選ぶときはP126の表を参照してください。

③データが変化し始める小節(Ⓑ)と、その小節内でのロケーション(Ⓒ)を設定します。

④データが変化し終わる(設定値に到達する)小節(Ⓓ)と、その小節内でのロケーション(Ⓔ)を設定します。

⑤変化するデータの最終値(到着時の値)(Ⓖ)を設定します。

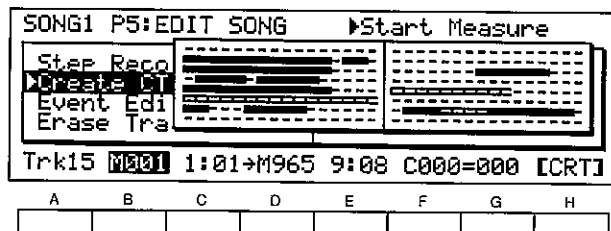
⑥[CRT](Ⓗ)でクリエイトが実行されます。

●トラックを"Tempo"(テンポ)にしたときは、コントローラーの表示が"♩＝　"になります。

●End Value(エンド・バリュー)を"ERA"に設定すると、設定されたトラックの、設定された範囲内で、指定されたコントローラーのデータが消去されます。

●カーソルをエンド・バリュー(Ⓖ)に移すと、表示の右上にスタート・バリュー(スタート・メジャー/ロケーション位置でのバリュー)とエンド・バリューが表示されます。

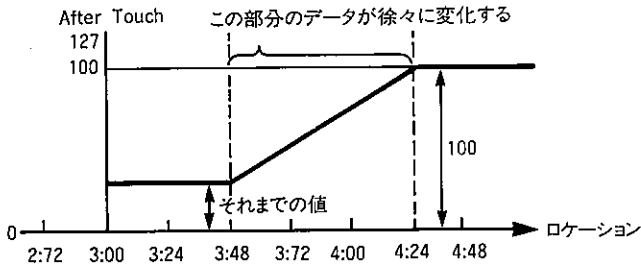
●ロケーションの表示は小節内の4分音符での拍数とその拍の中でのクロック数で表わされます。

●Measureを選んでいるときは指定した小節から16小節分の各トラックの状態がグラフィック表示されます。

左半分がトラック1〜8、右半分がトラック9〜16で、それぞれの左はじが現在指定している小節です。演奏データの入っている小節がぬりつぶされます。パターンが置かれている小節は▭で表わされます。

●1クロックは4分音符の1/96に相当します。(MIDIの1クロックは01/Wの4クロックになります。)

●"P9-7ベース・リゾリューション"が"High"のときはロケーションクロックの設定は1ステップずつ行えますが、"Low"のときは2ステップずつになります。

●エンド位置はスタート位置より前には設定できません。

㊐ 任意のトラックの任意のメジャー内で[C]=3:48、[E]=4:24、[F]=AFTT(アフター・タッチ)、[G]=100にした場合

※スタートとエンドの間にパターンがプットされている部分がかかっている場合、実行時にパターンをオープンするかどうか表示が出ます。"YES"にするとパターンがトラックにオープンされ、"NO"にした場合とメモリーの都合でパターンがオープンできない場合はその小節にはコントロールデータが挿入されません。

※何小節もまたいでバリューを大きく変化させるときはメモリーを大量に使いますので、適度にクォンタイズを行うとよいでしょう。

※01/WのAB間のパンは11段階で変化します。0〜127の設定はMIDI OUTからの信号で外部機器のパンをコントロールするときには有効ですが、01/Wではメモリーのロスになりますので、リアルタイム・レコーディングやイベント・エディットで設定するとよいでしょう。

☞P5-3 Event Edit(トラック・イベント・エディット)

[B]	Track	1〜16,Tempo	エディットするトラック

※REC/WRITEキーを押すと次の画面になります。(Event Filter画面)

[B] NOTE	Note	DIS/ENA	表示およびエディットするイベントの種類("DIS"に設定したイベントはエディット中表示されない)
[C] CTRL	Control Change	DIS/ENA	
[D] AFTT	After Touch	DIS/ENA	
[E] BEND	Bend	DIS/ENA	
[F] PROG	Program Change	DIS/ENA	
[G] PAFT	Poly After Touch	DIS/ENA	

※更にSTART/STOPキーを押すと次の画面になります(EDIT画面)。

```
SONG0 P5: Track01       ▶Measure
M001 #000 ===  BAR Beat: 4/4
M001 #001 1:00 C#2  V064 0:72
M002 #000 ===  BAR Beat: 4/4
M002 #001 1:00 F#3  V074 0:00
M002 #002 1:00 G3   V098 0:52
M002 #003 1:00 A3   V114 0:53
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A M	Measure	001～999	エディットする小節
B #	Index	000～	イベントのインデックス　※1
C	Location	TIE, 1：00～9：95	その小節内でのイベントのタイミング
D	Event		イベントの種類
		BAR	小節線
		C-1～G9	音符
		BEND	ピッチ・ベンド
		AFTT	チャンネル・アフタータッチ
		PROG	プログラム・チェンジ
		CTRL	コントロール・チェンジ
		PAFT	ポリ・アフター
		TEMPO	テンポ・チェンジ（テンポ・トラックのみ）
E	Beat		（小節線の時）
		1/4～9/4 1/8～16/8 1/16～16/16	ロー・リゾリューション時
		1/4～5/4 1/8～10/8 1/16～16/16	ハイ・リゾリューション時
V	Velocity	2～126	（音符のとき）
	Bend	−8192～8191	（ピッチ・ベンドのとき）
	After Touch	0～127	（チャンネル・アフタータッチのとき）
	Program Bank	A, B, 2～127, GM, GMD,---	（プログラム・チェンジのとき）
C	Controller No.	0～102	（コントロール・チェンジのとき）
	Poly After Touch Key	C-1～G9	（ポリ・アフターのとき）
♩	Tempo	40～240	（テンポ・チェンジのとき）（テンポ・トラックのみ）
F	Length	0：00～9：00, TIE	音符の長さ（音符のとき）
	Program Number	00～127	（プログラム・チェンジのとき）
	Data Value	0～127, C, C+D, D, ALL, PRG	（コントロールNo.＝10（パン）のとき）
	Data	0～127	コントロール・データ（コントロール・チェンジのとき）
G [INS]			イベントの挿入
H [DEL]			イベントの削除

※ 1 小節の中の早い方のロケーションから順につく番号。ロケーションを移動させるとインデックスは自動的に変更されます。

イベント・エディットについて

1ステップの演奏データをイベントと呼びます。イベント・エディットではトラックの演奏データを、イベント単位で変更や挿入、削除することができます。

音符は音程(ノート・ナンバー)、打鍵の強さ(ベロシティ)、音の長さを合わせて1イベントになり、音符以外のデータはMIDI形式の1メッセージが1イベントになります。

☆イベント・エディットではシーケンス・データを直接書き換えるため、不用意な操作を行うと演奏データを元に戻せなくなりますので、充分ご注意ください。

①エディットするトラック(B)を指定します。

②REC/WRITEキーを押して点灯させると"Event Filter"の設定が表示されますので、エディットしたいイベントの種類を"ENA"に設定してください。("DIS"に設定させたイベントはエディット中に表示されません。)

NOTE	ノート・データ
CNTL	コントロール・チェンジ
AFTT	チャンネル・アフタータッチ
BEND	ピッチ・ベンド
PROG	プログラム・チェンジ
PAFT	ポリ・アフタータッチ

※チャンネル/ポリ・アフタータッチについてはMIDI MINI TEXT(P9)をご覧ください。

③START/STOPキーを押すと表示が変わり、イベント・エディットが開始されます。

※ソング演奏中に演奏を止めてそのままイベントエディットに入ると、止めた小節の先頭が選ばれます。

④カーソルUP/DOWNキーまたは小節(A)、インデックス(B)の値を変化させて、エディットしたいイベントを選択します。

⑤パラメータを選び、エディットを行います。

⑥全てのエディットが完了したら、START/STOPキーを押してイベント・エディットを終了します。

・ロケーションの表示は小節内の4分音符での拍数とその拍の中でのクロック数で表されます。

・1クロックは4分音符の1/96に相当します。(MIDIの1クロックは01/Wの4クロックになります。)

・P9-7ベース・リゾリューションが"High"のときはロケーションのクロックは1ずつ変えられますが、"Low"のときは2ずつになります。("Low"のときは4分音符が48分割されます。)

◆音符(ノート・イベント)の時はDに音名(音の高さ)、Eにベロシティ(打鍵の強さ)、Fにレングス(音の長さ)が表示されます。

・ベロシティには奇数の値は設定できません。

・イベントエディットの中では、ノートデータがあると、その音符が発音します。(エディットを行ったときも、そのデータで、発音します。)

```
SONG9 P5: Track01        ▶Index
M001 #041 4:00 C3   V064 0:72
M001 #042 4:00 D3   V064 0:72
M002 #000 ===  BAR  Beat: 4/4
M002 #001 1:00 G3   V064 0:72
M002 #002 1:00 C3   V064 0:72
M002 #003 2:00 B2   V064 0:72  [INS][DEL]
 A   B   C   D   E   F   G   H
```

◆ピッチ・ベンド、アフター・タッチの時はEにその値が表示されます。

```
SONG9 P5: Track01        ▶Measure
M006 #049 1:00 BEND -3281
M006 #050 1:00 BEND -1367
M006 #051 1:00 BEND +0000
M006 #052 1:00 BEND +0696
M006 #053 1:00 BEND +2816
M006 #054 1:00 BEND +4663      [INS][DEL]
 A   B   C   D   E   F   G   H
```

※バンクの"GM"、"GMD (GM Drum)" で外部の音源等をコントロールします。これを受信したコルグのGM音源等では、それぞれGM用音色やGM用ドラムセットを選びます。

MIDIメッセージ……GM　: Bn, 00, 38, 20, 00
GMD : Bn, 00, 3E, 20, 00

また、"———"に設定するとバンクチェンジは MIDI Out しません。

◆コントロール・チェンジの時にはEにコントロール・ナンバー、Fに値が表示されます。

```
SONG9 P5: Track01        ▶Measure
M004 #029 1:87 CTRL C002 043
M004 #030 1:90 CTRL C002 000
M004 #031 1:95 CTRL C001 029
M004 #032 2:02 CTRL C001 052
M004 #033 2:05 CTRL C001 073
M004 #034 2:08 CTRL C001 088   [INS][DEL]
 A   B   C   D   E   F   G   H
```

◆プログラム・チェンジの時にはEにバンク、Fにプログラム・ナンバーが表示されます。

コントロールNO	コントロールの種類	バリュー(値)	Note
1	ピッチ・モジュレーション	0(OFF)〜127(MAX)	・ジョイスティックを+Y方向(向こう側)へ傾けます。
2	VDFモジュレーション	0(OFF)〜127(MAX)	・ジョイスティックを−Y方向(手前)に傾けます。
7	ボリューム	0(MIN)〜127(MAX)	
10	パンポット	0(A)〜127(B), C, C+D, D, ALL, PRG	・0〜127はA〜B間のパン
12	エフェクト1コントロール	0(MIN)〜127(MAX)	・エフェクト1のダイナミック・モジュレーション。
13	エフェクト2コントロール	0(MIN)〜127(MAX)	・エフェクト2のダイナミック・モジュレーション。
64	ダンパー・スイッチ	0(OFF), 127(ON)	
91	エフェクト1スイッチ	0〜63(OFF), 64〜127(ON)	・エフェクト1のON/OFFです。
92	エフェクト2スイッチ	0〜63(OFF), 64〜127(ON)	・エフェクト2のON/OFFです。
102	VDFカット・オフ	0(LOW)〜64〜127(HIGH)	・64でプログラムで設定された値になります。

・この表にないコントロール・ナンバーは、MIDI InのみからレコードされるコントロールChェンジのデータです。

・コントロールNo.102はMIDIでは入出力しません。

◆ポリ・アフターの時にはEに音名(音の高さ)、Fにそのアフタータッチの値が表示されます。

・01/Wはポリ・アフターでは動作しません。MIDIで接続された外部のポリ・アフター対応機器をコントロールするためにあります。

◆小節線のときにはEに拍子が表示されます。

・拍子をエディットしたときには、他のトラックの拍子も同時に変化します。

```
SONG9 P5: Track01       ▶Beat
M019 #004 1:09 CTRL C001 000
M020 #000 ===  BAR Beat:15/16
M020 #001 1:18 CTRL C001 001
M020 #002 1:21 CTRL C001 015
M021 #000 ===  BAR Beat:15/16
M021 #001 1:01 CTRL C001 031  [INS]
 A   B   C   D   E   F   G   H
```

◆パターンが配置された小節は、次のように表示されます。(エディットは行えません。パターンの変更はP6-8 PUT/COPY PATTERNで行ってください。)

・長さが2小節以上のパターンが配置されているとき、その先頭の小節に"(H)"が表示されます。

```
SONG9 P5: Track03       ▶Measure
M002 #000 ===  BAR  Beat: 4/4
M003 ==Pat00(H)==   Beat: 4/4
M004 ==Pat00(H)==   Beat: 4/4
M005 ==Pat00(H)==   Beat: 1/16
M006 ==Pat00(H)==   Beat: 1/16
M007 ==Pat00(H)==   Beat: 1/16
 A   B   C   D   E   F   G   H
```

※テンポのエディットはテンポトラックで行ってください。

※エフェクト1、2コントロール、エフェクト1、2スイッチはグローバル・チャンネルに設定されているトラックのデータが有効です。

※パンの設定で0〜127は下表のようにAB間のパンに対応しています。

イベント・エディットでの値	01/Wでのパン	イベント・エディットでの値	01/Wでのパン
0〜11	A	70〜81	4:6
12〜23	9:1	82〜93	3:7
24〜34	8:2	94〜104	2:8
35〜46	7:3	105〜116	1:9
47〜58	6:4	117〜127	B
59〜69	5:5		

◘ イベントのエディット

■各イベントについて、Dで音の高さやイベントの種類、EとFでそのイベントのデータを変更することができます。(イベントの表示の項を参照してください。)

◘ イベントの移動

■各イベントは、ロケーション(C)によりその小節の範囲内で移動させることができます。

・ロケーションの移動によりイベントの順番が変わった場合には、小節内のインデックスがつけ直されます。

・小節間のイベントの移動は、デリートとインサートを組み合わせて行うことができます。

◘ イベントのデリート

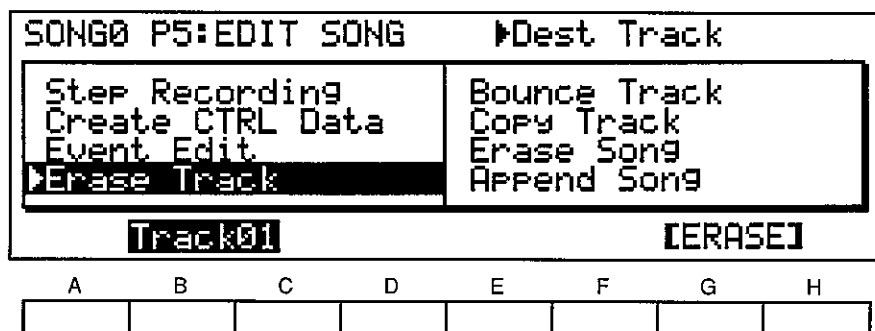
■[DEL]（Ⓗ）を押すとカーソル位置のイベントが削除されます。
・間違えてデリートしてしまった場合は、他の操作をする前にそのままインサート（Ⓖ）を行えば元に戻ります。ただし、タイでつながった音符の場合、インサートし直してもレングスは元に戻りませんので注意が必要です。

◘ イベントのインサート

■[INS]（Ⓖ）を押すとカーソル位置のイベントと同じロケーションにイベントが作成されます。さらにロケーションの移動やイベントのエディットを行うことにより、任意のイベントを挿入することができます。
・デリートを行った直後にインサートを行うと、デリートしたイベントが挿入されます。
☆新しいトラックをイベント・インサートで作成することもできます。この場合はあらかじめP6-7 Insert Measureで空の小節を作っておいてください。
☆小節間にまたがる音符は、タイでつながった2つの音符として扱われます。このような音符をエディットする時は以下の手順に従ってください（右図参照）。
①ノート・ナンバーとベロシティのエディットは音符Aに対して行ってください。音符Bは自動的に修正されます。
②ノート・レングスを変えるには音符Bをエディットしてください。
③A＋Bをデリートする時は、A、Bの順で行ってください。Bのみをデリートすると、Aのレングスは Aのある小節の最後までになります。
（Aのレングスを[TIE]以外に設定すると、Bのロケーションは1：00になります。）
④A＋Bをインサートする時は、Bをロケーション1：00にインサートしてから、Aをインサートし、ノート・レングスを[TIE]に設定してください。このとき、AとBのノート・ナンバー、ベロシティは同一に設定してください。

```
SONG9 P5: Track04        ▶Measure
M003 #000 ===  BAR Beat: 4/4
M003 #001  TIE C4          TIE
M003 #002 4:43 A3    V090  TIE
M003 #003 4:49 E3    V098  TIE
M004 #000 ===  BAR Beat: 4/4
M004 #001  TIE C4         3:30       [DEL]
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

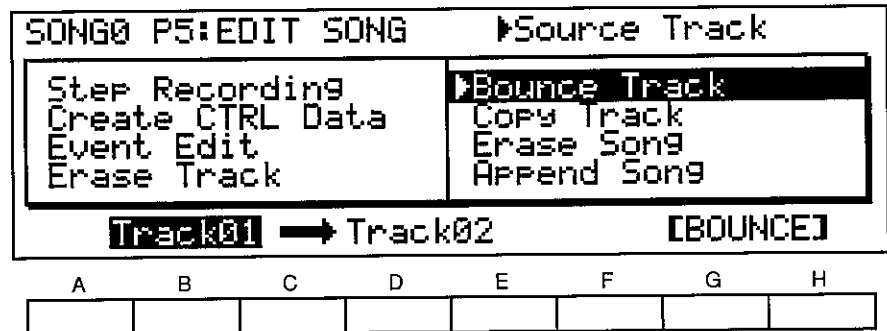
☆間違えてエディットしてしまった場合は、まずエディットを終了させてから他のエディットを行う前にCOMPAREキーを押すと、エディット前の状態に戻すことができます。

☞P5-4 Erase Track(イレース・トラック)

B	Track	1～16	イレースするトラックの選択
G		[ERASE]	イレースの実行

■ソング内の1トラックをイレースします。
①イレースしたいトラック(B)を選びます。
②[ERASE](G)でイレースが実行されます。

☆間違えてイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P5-5 Bounce Track(バウンス・トラック)

```
SONG0 P5:EDIT SONG      ▶Source Track
 Step Recording        ▶Bounce Track
 Create CTRL Data       Copy Track
 Event Edit             Erase Song
 Erase Track            Append Song
      Track01 ━━▶ Track02      [BOUNCE]
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

B	Source Track	1～16	バウンスするトラック (ソース・トラック)
D	Dest Track	1～16	バウンス先のトラック (ディスティネーション・トラック)
G		[BOUNCE]	バウンスの実行

■2つのトラックの演奏データをまとめて1つのトラックにします。

①ソース・トラック(B：バウンスするトラック)とディスティネーション・トラック(D：バウンス先のトラック)を指定します。

②[BOUNCE](G)を押すとバウンスが実行されます。

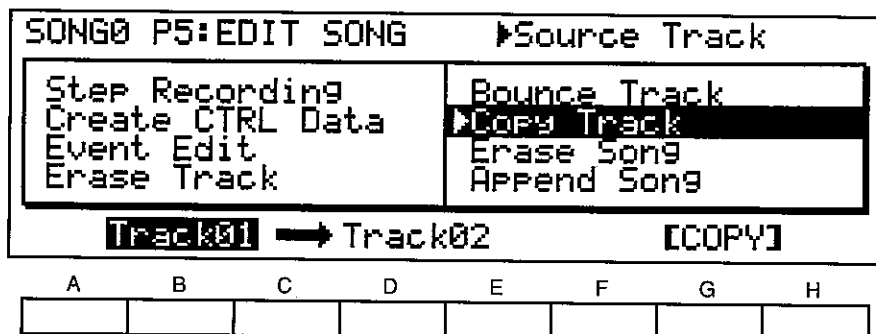
・ソース・トラックのデータはバウンス後消去されます。

・トラック・プログラムなどのトラック・パラメータやMIDIチャンネルは、ディスティネーション・トラックの設定が有効になります。(プログラムやMIDIチャンネルの異なるトラックをバウンスすると、プログラム/MIDIチャンネルは同じになり、再び区別することはできなくなりますのでご注意ください。)

・両方のトラックにコントロール・チェンジなどが含まれている場合は、バウンスにより不自然な効果がかかることがあります。(コントロール・チェンジのデータはP6-5のErase Measureで取り除くこともできます。)

☆間違えてバウンスしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

※パターンがプットされているトラックをバウンスするときはパターンをオープンするかどうか画面に表示されます。"YES"にするとパターンがトラックにオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。

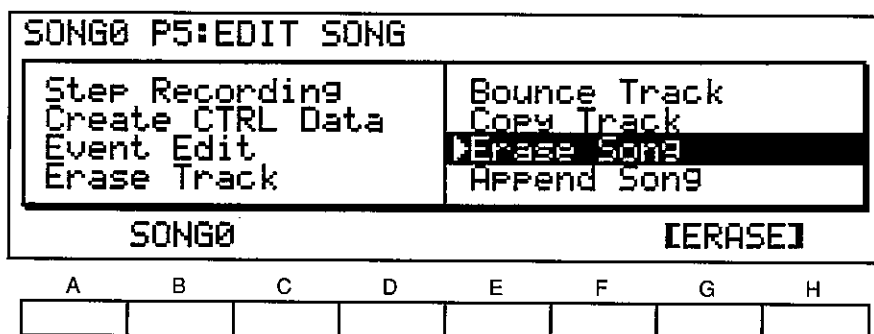
☞P5-6 Copy Track(コピー・トラック)

B	Source Track	1～16	コピーするトラック
D	Dest Track	1～16	コピー先のトラック
G		[COPY]	コピーの実行

■あるトラックから別のトラックに演奏データをコピーします。

①ソース・トラック(B：コピー元のトラック)とディスティネーション・トラック(D：コピー先のトラック)を設定します。

②[COPY](G)を押すとコピーが実行されます。

☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P5-7 Erase Song(イレース・ソング)

G		[ERASE]	イレースの実行

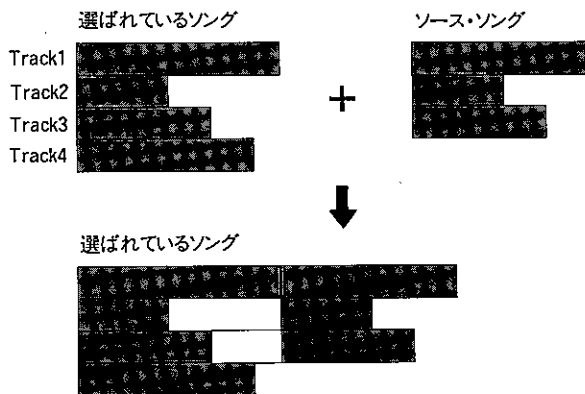
▼ソング内のすべての演奏データを消去します。

・[ERASE](G)でソングのイレースが実行されます。イレースされるのはP0-1で現在選ばれているソングです。

☆間違えてイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P5-8 Append Song（アペンド・ソング）

B	Source Song	0～9	ソース・ソングの選択
G		[APPEND]	アペンドの実行

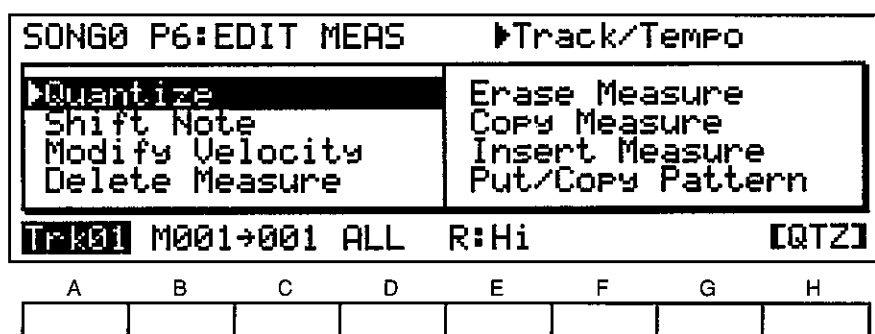
■現在選ばれているソングの後に、指定したソングの演奏データを付加します。

・付加するソング（B）を選び、[APPEND]（G）を押します。
・ソース・ソングの内容は変化しません。
・トラック・パラメータはアペンド先のソングの設定が有効になります。
・アペンド先のソングの終りに不要な空白の小節がある場合は、P6-4デリート・メジャーでデリートしてください。
☆間違えてアペンドしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

※ベース・リゾリューションの異なるソング同士ではアペンド・ソングは行えません。

Page-6 Edit Measure(エディット・メジャー)

● 各エディット・メジャー(P6-1～P6-8)でメジャー(エディットの対象となる小節)を設定するときには、指定した小節から16小節分の各トラックの状態が表示されます。P5-2 Create Control Dataをご覧ください。

☞P6-1 Quantize(クォンタイズ)

```
SONG0 P6:EDIT MEAS      ▶Track/Tempo
▶Quantize             Erase Measure
 Shift Note           Copy Measure
 Modify Velocity      Insert Measure
 Delete Measure       Put/Copy Pattern
Trk01 M001→001 ALL  R:Hi          [QTZ]
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

A Trk	Track	1～16, Tempo	クォンタイズするトラック・ナンバー
B M	Start Measure	1～999	クォンタイズする先頭のメジャー・ナンバー
C	End Measure	1～999	クォンタイズする最後のメジャー・ナンバー
D	Quantize Data		クォンタイズするデータの種類
		ALL	全てのデータ
		NOTE	ノート・オン/オフ(鍵盤による演奏データ)のみ
		CTRL	コントロール・チェンジ(ジョイスティックY、ダンパーなど)のみ
		AFTT	アフター・タッチのみ
		BEND	ピッチ・ベンド(ジョイスティックX)のみ
		PROG	プログラム・チェンジのみ
E R	Resolution	Hi,♪3,♪,♪3,♪,♪3,♪,♩	クォンタイズのステップ
F O	Offset	−96～+96	クォンタイズの収束位置
G I	Intensity	0～100	クォンタイズの収束の度合(%)
H		[QTZ]	クォンタイズの実行

■指定した範囲の演奏データを、設定した単位でタイミングの補正をします。

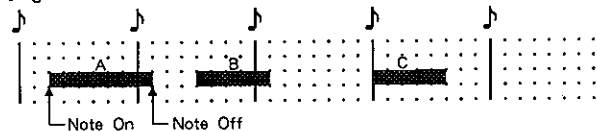
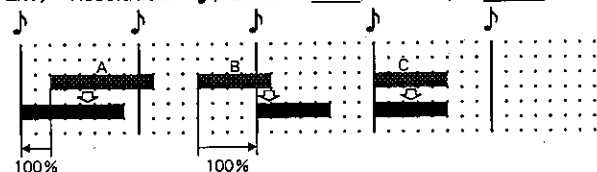
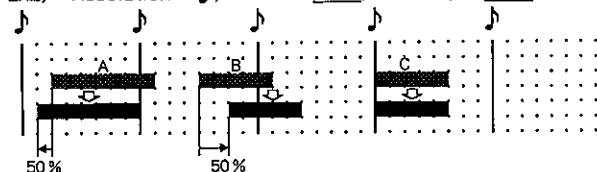
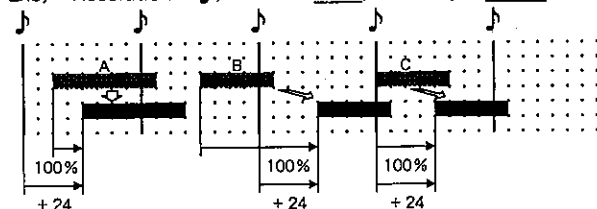
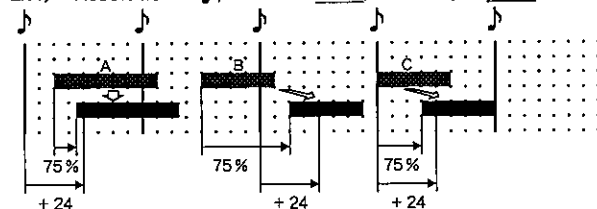
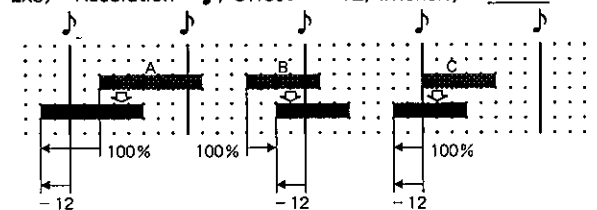
①クォンタイズを行なうトラック(A)、先頭のメジャー(B)と最後のメジャー(C)を指定します。

②クォンタイズするデータを指定します(D)。(テンポ・トラックを指定しているときは表示されません。)

・"AFTT"を選ぶとチャンネル・プレッシャーとポリ・アフターの両方のデータがクォンタイズされます。01/Wはポリ・アフターでは動作しません。

(チャンネル/ポリ・アフタータッチについてはMIDI MINI TEXT(P9)をご覧ください。)

③リゾリューション(E)でクォンタイズの細かさ、オフセット(F)で収束する位置、インテンシティ(G)で収束の度合を指定します。

・リゾリューションが♩の時は4分音符単位で補正されます。

④[QTZ](H)でクォンタイズを実行します。

・ノートの長さはそのままでノート・オンの位置が補正されます。

☆コントロール・データをクォンタイズした結果、同じ種類のコントロール・データが同じタイミングに重なった時には1つのデータにまとめられます。クォンタイズによりコントロール・データを間引き、メモリーを節約することができます。

● リゾリューション="Hi"のときのクォンタイズの細さは、ソングのベース・リゾリューションと同じです。

● リゾリューション="Hi"でクォンタイズすると、演奏データのタイミングを変えずにむだなコントロール・データを取り除くことができます。

● プログラム・チェンジをクォンタイズすると、リアルタイム・レコーディングのときに入ったむだなプログラム・チェンジを減らすことができます。

● Start MeasureまたはEnd Measureを選んでいるときは全トラックの使用状況がグラフで表示されます。

☆間違えてクォンタイズしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

応用テクニック：End Measureを"999"、Resolutionを"Hi"、Intensityを"100"にすると、Start Measureより後ろにあるデータをOffsetで設定した長さだけズラすことができます。それによってステップ・レコーディングで誤って多く音符を入力してしまっていたのを後で気がついた時など、誤入力の分を消すことができますが、不用意に行うとデータを損ねたりすることがありますので充分気をつけて実行してください。

☞P6-2 Shift Note No.(シフト・ノート・ナンバー)

SONG0 P6:EDIT MEAS ▶Dest Track
Quantize / ▶Shift Note / Modify Velocity / Delete Measure
Erase Measure / Copy Measure / Insert Measure / Put/Copy Pattern
Trk02 M001→001 C-1 →C-1 Shft=+00 [SFT]

A B C D E F G H

Ⓐ Trk	Track	01〜16	シフト・ノートを行うトラック
Ⓑ M	Start Measure	001〜999	シフト・ノートを行う先頭の小節
Ⓒ	End Measure	001〜999	シフト・ノートを行う最後の小節
Ⓓ	Note Range Bottom	C-1〜G9	シフト・ノートを行う範囲の最低音
Ⓔ	Note Range Top	C-1〜G9	シフト・ノートを行う範囲の最高音
Ⓖ	Shift	−24〜＋24	シフト・ノートでずらす音程の量
Ⓗ		[SFT]	シフト・ノートの実行

■指定した範囲(小節と音程)のノート・ナンバーを、設定した量だけずらします。

①シフト・ノートを行うトラック(Ⓐ)、先頭の小節(Ⓑ)と最後の小節(Ⓒ)、範囲の最低音(Ⓓ)と最高音(Ⓔ)を指定します。

②シフト(Ⓖ)で音程のずらす量を設定します。

③[SFT](Ⓗ)でシフト・ノートを実行します。

●シフト量は半音単位、−2〜＋2オクターブの範囲で設定できます。

※指定した範囲内にパターンがプットされている部分がかかっている場合はパターンをオープンするかどうかの画面が表示されます。"YES"にするとパターンがオープンされ、その演奏データに対してシフト・ノートが行われます。

☞6-3 Modify Velocity（モディファイ・ベロシティ）

```
SONG0 P6:EDIT MEAS      ▶Dest Track
 Quantize             Erase Measure
 Shift Note           Copy Measure
▶Modify Velocity      Insert Measure
 Delete Measure       Put/Copy Pattern
TrkTrk0101→001 V=001~127 I=000 Cv1 [MDF]
    A     B     C     D     E     F     G     H
```

A	Trk	Track	01～16	モディファイ・ベロシティを行うトラック
B	M	Start Measure	001～999	モディファイ・ベロシティを行う先頭の小節
C		End Measure	001～999	モディファイ・ベロシティを行う最後の小節
D	V	Start Value	002～126	ベロシティの初期値
E		End Value	002～126	ベロシティの最終値
F	I	Intensity	000～100	ベロシティ値を変換する度合（%）
G	Cv	Curve	1～6	ベロシティ値の変化のカーブ
H			[MDF]	モディファイ・ベロシティの実行

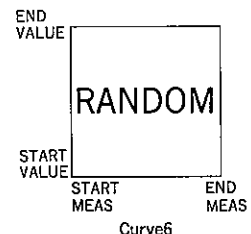
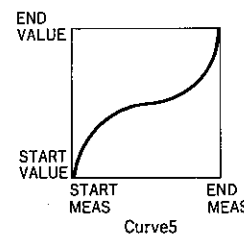
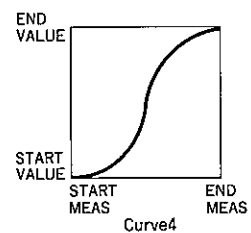
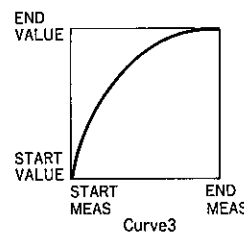
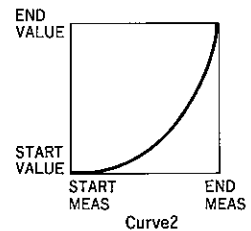
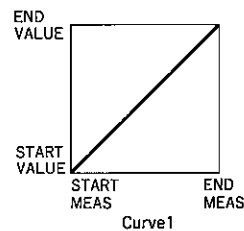
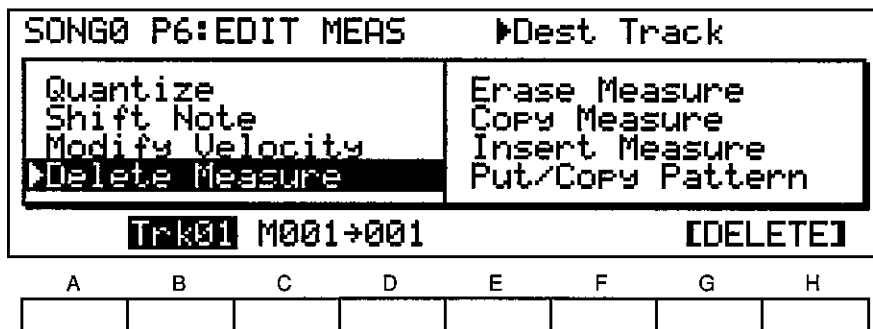
■指定した範囲（小節）のベロシティ値を、指定したカーブに設定した度合で近づけ、時間とともに変化させます。

①モディファイ・ベロシティを行うトラック（A）、先頭の小節（B）と最後の小節（C）、範囲の先頭のベロシティ（D）と最後のベロシティ（E）を指定します。

②どのカーブ（G）にどれ位近づけるか（F）を設定します。

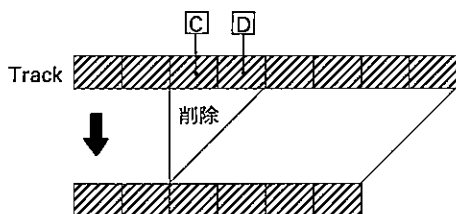
③[MDF]でモディファイ・ベロシティを実行します。

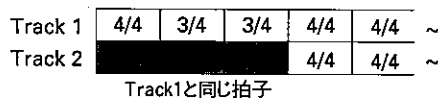
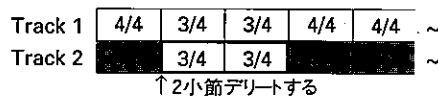
● インテンシティが0のときはベロシティ値はまったく変わらず、100のときは指定したカーブになります。

※指定した範囲内にパターンがプットされている部分がかかっている場合はパターンをオープンするかどうかの画面が表示されます。"YES"にするとパターンがオープンされ、その演奏データに対してモディファイ・ベロシティが行われます。

☞P6-4 Delete Measure（デリート・メジャー）

B Trk	Dest Track	1～16, ALL	デリートするトラック
C M	Dest Start Measure	001～999	デリートする先頭の小節
D	Dest End Measure	001～999	デリートする最後の小節
G		[DELETE]	デリートの実行

①デリートするトラック（B）、デリートする先頭の小節（C）とデリートする最後の小節（D）を指定します。

②[DELETE]（G）でデリートを実行します。

● 例えば、Cを3、Dを4に設定すると3小節目から4小節目までが2小節デリートされます。（下図）

・Trackに"ALL"を指定した場合は、全てのトラック（テンポ・トラックを含みます）の同じメジャーをデリートします。

● 指定した小節以降にあった小節は、デリートした小節数だけ前へ移行します。このとき、移行した小節の拍子は、他のトラックと同じになります。

・指定した範囲の内と外をまたぐ音符は、範囲に含まれる部分だけ削除されます。

※プットしてあるパターンの途中にエンド・メジャーを設定すると実行時にパターンをオープンするかどうかの画面が表示されます。"YES"にするとパターンがオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。プットしてあるパターンの途中にスタート・メジャーを設定した場合は、スタート・メジャー以降にあたるパターン内の小節は演奏されなくなります。つまり普通に削除されたのと同じ状態になります。

☆間違えてデリートしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P6-5 Erase Measure（イレース・メジャー）

```
SONG0 P6:EDIT MEAS      ▶Dest Track
 Quantize               ▶Erase Measure
 Shift Note              Copy Measure
 Modify Velocity         Insert Measure
 Delete Measure          Put/Copy Pattern
       Trk01 M001→001 ALL          [ERASE]
   A     B     C     D     E     F     G     H
```

[B] Trk	Track	1～16, ALL	イレースするトラック
[C] M	Start Measure	001～999	イレースする先頭の小節
[D]	End Measure	001～999	イレースする最後の小節
[E]	Erase Data	 ALL NOTE CTRL AFTT BEND PROG	消去するデータの種類 全てのデータ ノート・オン/オフに関するデータ（鍵盤による演奏データ）のみ コントロール・チェンジ（ジョイスティックY、ダンパーなど）のみ アフタータッチのみ ピッチ・ベンド（ジョイスティックX）のみ プログラム・チェンジのみ
[G]		[ERASE]	イレースの実行

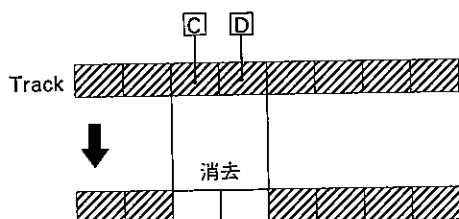
■指定した範囲の演奏データ内の指定した情報を消去します。

①イレースを行なうトラック（[B]）、先頭メジャー（[C]）とイレースする最後の小節No.（[D]）を指定します。

②消去したいデータを指定します。

・"AFTT"を選ぶとチャンネル・プレッシャーとポリ・アフターの両方のデータがイレースされます。01/Wはポリ・アフターでは動作しません。（チャンネル/ポリ・アフター・タッチについてはMIDI MINI TEXT（P9）をご覧ください。）

③[ERASE]（[G]）でイレースを実行します。

●例えば、[C]を3、[D]を4に設定すると3小節目から4小節目までが2小節イレースされます。

・Trackに"ALL"を指定した場合は全てのトラック（テンポ・トラックを含みます）の同じメジャーをイレースします。

・テンポ・トラックは他にはクリエイト・コントロール・データやイベント・エディットでイレースできます。

・指定した範囲の中と外にまたがる音符があった場合には、範囲内の部分のみがイレースされます。

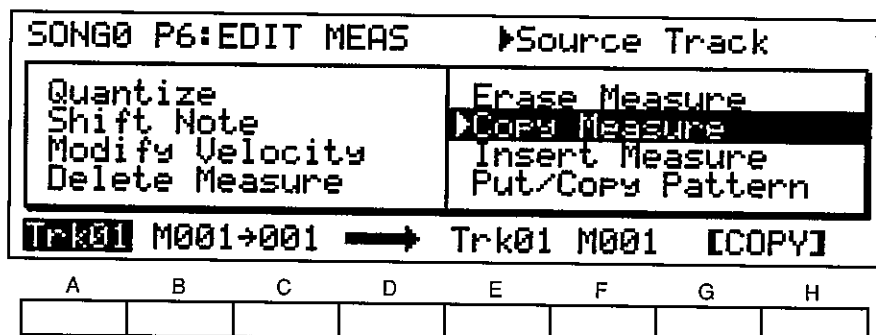
☆各種のメジャー・エディットの結果、ダンパー・オフやピッチ・ベンド0のデータが消えてしまい、ダンパーやピッチ・ベンドの効果がかかったままになってしまうことがあります。このような場合にはダンパー・オンなどのコントロール・データやピッチ・ベンドをイレースするか、イベントエディットで修正してください。

※プットしてあるパターンの途中にエンド・メジャーを設定すると実行時にパターンをオープンするかどうかの画面が表示されます。"YES"にするとパターンがオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。プットしてあるパターンの途中にスタート・メジャーを設定した場合は、スタート・メジャー以降にあたるパターン内の小節は演奏されなくなります。つまり普通に消去されたのと同じ状態になります。

☆間違えてイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P6-6 Copy Measure(コピー・メジャー)

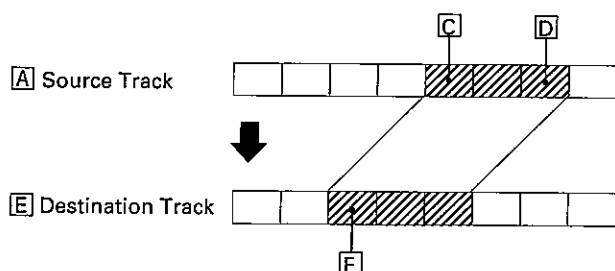
```
SONG0 P6:EDIT MEAS      ▶Source Track
 Quantize          Erase Measure
 Shift Note       ▶Copy Measure
 Modify Velocity   Insert Measure
 Delete Measure    Put/Copy Pattern
Trk01 M001→001 ──→ Trk01 M001  [COPY]
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A Trk	Source Track	1～16, ALL	コピーするメジャーのあるトラック・ナンバー
B M	Source Start Measure	1～999	コピーする先頭の小節
C	Source End Measure	1～999	コピーする最後の小節
E Trk	Dest Track	1～16, ALL	コピー先のトラック・ナンバー
F M	Dest Start Measure	1～999	コピー先の先頭の小節
G		[COPY]	コピーの実行

■ソング内の指定した範囲の演奏データのコピーを行います。

①コピー元(ソース)のトラック(A)、先頭のメジャー(B)と、コピーする最後の小節(C)、コピー先のトラック・ナンバー(E)コピー先の先頭の小節(F)を指定します。

②[COPY](G)でコピーを実行します。

●例えばBを5、Cを7、Fを3に設定すると、ソース・トラックの5小節目から7小節目が、ディスティネーション・トラックの3小節目から5小節目にコピーされます。

・コピー先のメジャーに含まれていた演奏データは失われます。

・ソースにデータのない小節を指定した場合は、空白の小節がコピーされます。

・コピーした小節の他のトラックに演奏データがあるとき、拍子は他のトラックと同じになります。

・トラックに"ALL"を指定した場合は全てのトラック(テンポ・トラックを含みます)の同じメジャーをコピーします。

※コピー元の先頭の小節およびコピー先の最後の小節がプットしてあるパターンにかかっているときは、パターンをオープンするかどうかの画面が表示されます。"YES"にするとパターンがオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。コピー元の最後の小節がプットしてあるパターンにかかるときは、コピーされた小節の分だけ自動的に演奏するようになり、コピー先の先頭の小節がプットしてあるパターンにかかる場合は、Dest Start Measure以降にあたる小節は演奏されず、コピーしてきたデータが演奏されるようになります。つまり、普通にコピーしてきたのと同じ状態になります。

☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P6-7 Insert Measure(インサート・メジャー)

B Trk	Dest Track	1〜16, ALL	インサートするトラック
C M	Dest Measure	001〜999	インサートする小節
D L	Insert Measure Length	001〜999	インサートする小節の長さ
E	Beat	**/** 01/04〜09/04 01/08〜16/08 01/16〜16/16 01/04〜05/04 01/08〜10/08 01/16〜16/16	インサートする小節の拍子 拍子はそのまま } ベース・リゾリューション＝ローのとき } ベース・リゾリューション＝ハイのとき
G		[INSERT]	インサートの実行

■指定した小節の位置を後ろにずらし、空白の小節を挿入します。

①トラック(B)、インサートする小節(C)、インサートする小節数(D)、そして必要があればインサートする小節の拍子(E)を設定します。

②[INSERT](G)を押してインサートを実行します。

●例えば、Cを3、Dを2に設定すると2小節目と3小節目の間に2小節インサートされます。(下図)

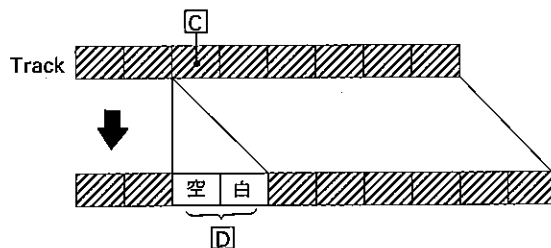
BEAT：07/08の時

●トラックを"ALL"に設定した場合は、全てのトラック(テンポ・トラックを含みます)に対してインサートが実行されます。

●指定した小節の1小節前から続いている音符は、インサートによって2つの音符に分割されます。

●拍子(E)を**/**に指定したときは、インサートした小節の拍子は他のトラックと同じになります。その他の拍子を指定した場合には、他のトラックの拍子も指定した拍子になります。

例：Track2にインサートするとき

BEAT：**/**の時

Track 1 | 4/4 | 3/4 | 4/4
Track 2

↑ 2小節インサート

Track 1 | 4/4 | 3/4 | 4/4
Track 2 | | 3/4 | 4/4 |

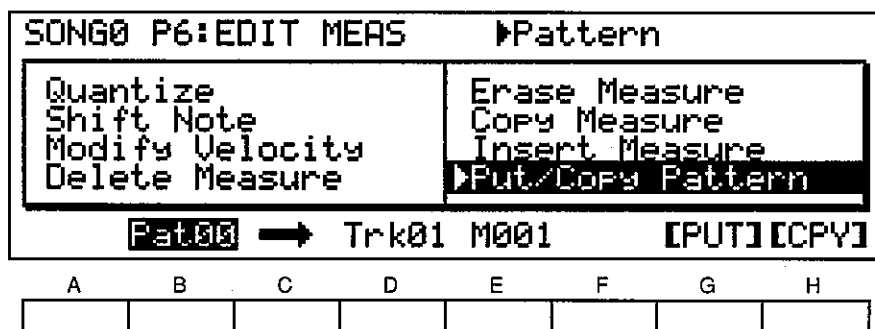
Track1と同じ拍子

※プットしてあるパターンの途中の小節にインサートする場合はパターンをオープンするかどうかの画面が表示されます。"YES"にするとパターンがオープンされ、"NO"にするとパターンをプットしたことが無効になります。

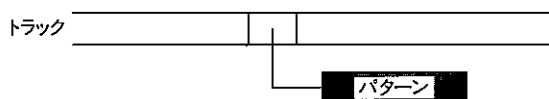
☆間違えてインサートしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P6-8 Put/Copy Pattern(プット/コピー・パターン)

```
SONG0 P6:EDIT MEAS      ▶Pattern
 Quantize              Erase Measure
 Shift Note            Copy Measure
 Modify Velocity       Insert Measure
 Delete Measure       ▶Put/Copy Pattern
      Pat.00 ➡ Trk01 M001     [PUT][CPY]
```

A	B	C	D	E	F	G	H

B Pat	Pattern	00〜99	プット/コピーするパターン
D Trk	Dest Track	1〜16	パターンを配置/コピーするトラック
E M	Dest Measure	1〜999	パターンを配置/コピーする小節
G		[PUT]	プット・パターンの実行
H		[CPY]	コピー・パターンの実行

■プット・パターン：トラック上の小節に、指定したパターンを配置します。このとき、トラックにはパターン・ナンバーが記録されるだけで、演奏データ自体は書き込まれません。

・PUT PATTERN

・メモリーの消費は少ない
・パターンを修正すると演奏も変わる

■コピー・パターン：トラック上の小節に、指定したパターンの演奏データをコピーします。

・COPY FROM PATTERN

・トラック上で演奏データを修正できる
・パターンを修正しても演奏は変わらない

①配置/コピーするパターン(B)を選びます。
②パターンを配置/コピーするトラック(D)、小節(E)を指定します。
③[PUT](G)を押すと、プット・パターンが実行されます。
[CPY](G)を押すと、コピー・パターンが実行されます。
・新しいトラックを作成する場合は、あらかじめPO REC/PLAYでトラックのプログラムなどを設定し、ライトしておいてください。
●実行後メジャー(E)はパターンの長さ分だけ先に進みます。
●小節にパターンを配置/コピーすると、その小節にあった演奏データは消去されます。
●他のトラックに演奏データがあるとき、配置/コピーしたパターンは他のトラックと同じ拍子で演奏されます。
☆ベース・リゾリューションがソングとパターンで異なるときは、ソングの設定に合わせてパターンのデータが補正されます。
☆トラックにかかっているピッチ・ベンドなどのコントロール・チェンジ(ボリュームを除く)は、プット・パターンされた小節でリセットされます。
つまり、プット・パターンした小節にピッチ・ベンドやダンパーをかけたい時は、直接パターンの中に書き込まなくてはなりません。
☆間違えてプット/コピー・パターンしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

Page-7 Edit Pattern(エディット・パターン)

☞P7-1 Real Time Recording(パターン・リアルタイム・レコーディング)

```
SONG0 P7:PATTERN          ▶Tempo
▶Real Time Rec          Erase Pattern
 Step Recording         Get From Track
 Event Edit             Bounce Pattern
 Pattern Parameter      Copy Pattern
P00  ♩=144 M-- Q:HI     MM:ON
```

A B C D E F G H

A	P	Pattern Number	00〜99	レコーディングするパターン
B	♩=	Tempo	40〜240, EXT	テンポ
C	M	Measure	00〜99	メジャー(小節)の表示
D	Q:	Realtime Quantize	HI, ♪3〜♩	タイミングを補正する単位
E	MM:	Metronome	OFF/ON/REC	メトロノームのON/OFF
G		Add/Remove	[ADD] [RMV]	演奏データを追加する 演奏データから削除する
H			[ERA]	データを消去する

■ここでは、パターン・データのリアルタイム・レコーディングを行います。

・新たにパターンを作るときや、パターンの拍子や長さを変更するときは、"P7-4パターンパラメータ"で各パラメータの設定を行ってください。

①作成するパターン(A)を選択します。ステップ・レコーディング、コピー等で作ったパターンも選ぶことができます。

②テンポ(B)、リアルタイム・クォンタイズ(D)、メトロノームのON/OFF/REC(E)を設定します。これらはスタート後に変更することもできます。

③REC/WRITEキーを押して点灯させてから、START/STOPキーを押すと、レコーディングがスタートします。パターンのリアルタイム・レコーディングでは、最後の小節が終了すると1小節目に戻り、そのままレコーディングを続けることができます。この時、データはオーバー・ダブ(追加)されて記録されます(ソングのループ・レコーディングと同じです)。間違ったデータをレコーディングしてしまった時は、そのデータを消去し修正してください。

●パターン・リアルタイム・レコーディングでは、次の2つの方法でデータを消去することができます。

・パターンをスタートさせてから[ERA](H)を押すとキーが押されている間に存在する全てのシーケンス・データが消去されます。

・スタート後、Add/Remove(G)で"RMV"を選びます。消したい音階の鍵盤を押せば、鍵盤を押している間その音階のデータが消去されます。また、ジョイスティックでピッチ・ベンド等の効果をかけている間、そのコントロール・データが消去されます。

④START/STOPキーを押すとレコーディングはストップします。REC/WRITEキーを押さずにスタートすれば、パターンのプレイをすることができます。さらにデータを追加する場合は③から④の操作を繰り返してください。

●パターンのリアルタイムレコーディング時は、テンポの設定や操作は記憶されません。演奏し易いテンポでレコーディングしてください。

●パターンの作成時は、その時選ばれているトラックのプログラムで発音します。(パターンをトラックに組み込んだ時にはそのトラックのプログラムになります。)

☆ジョイスティックやペダルの操作などのコントロール・データもレコードされますが、パターンの終了までに戻しておかないと、ソングに組み込んだ時にそれらの効果がかかったままになってしまうことがあります。また、同じ種類のコントロール・チェンジをオーバー・ダブしていくと不自然な効果がかかることがありますのでご注意ください。

☆細かいリゾリューションでレコーディングするとき、パターンの一番最初に入れようとした音がパターンの一番最後に記録されてしまうことがあります。このような時には荒いリゾリューションを指定してレコードしてください。

☞P7-2 Step Recording（パターン・ステップ・レコーディング）

```
SONG0 P7:PATTERN          ▶Pattern Number
 Real Time Rec          Erase Pattern
▶Step Recording         Get From Track
 Event Edit             Bounce Pattern
 Pattern Parameter      Copy Pattern
      Pattern00         (REC + S/S to Start)
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

B	Pattern	00〜99	作成するパターン・ナンバー

※REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すとステップ・レコーディング画面に切り換わります。

```
SONG0 P7:Step REC         ▶Beat
  Pattern  = 00        -M001--Beat: 4/4 --
  Measure  = 01          1:00 C3   V064 0:72
  Location = 3:00        2:00 D3   V064 0:72
   98% Free              3:00 E3   V064 0:72
 4/4      ♩-    V064 075% [RST][TIE][ ◀ ]
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

A	Beat	1/ 4〜 9/ 4 1/ 8〜16/ 8 1/16〜16/16 1/ 4〜 5/ 4 1/ 8〜10/ 8 1/16〜16/16	拍子（ビート）の表示/設定 ベース・リゾリューション＝ローのとき（上3つ） ベース・リゾリューション＝ハイのとき（下3つ）
B	Step	𝅘𝅥𝅰,𝅘𝅥𝅯,♪,♩,𝅗𝅥,𝅝	基本となる音符の長さ
C	Triplet/Dot	 3 — •	音符の長さの変更 ステップで指定した音符の3連符 ステップで指定した音符 ステップで指定した音符の符点音符
D	Key Dynamics	002〜126, Key	音符のベロシティー値（002〜126、キー入力）
E	Note Event Length	1〜100[%]	奏法
F		[RST]	休符（レスト）の設定
G		[TIE]	タイの設定（音符を入力した時のみ）
H		[◀]	1ステップ戻る

■ここでは、パターンのステップ・レコーディングを行います。
・新たにパターンを作るときや、パターンの拍子や長さを変更する時は、"P7-4　Pattern Parameter"で各パラメータの設定を行ってください。
①レコーディングするパターン(Ⓑ)を選択します。
②REC/WRITEキーを押して点灯させてからSTART/STOPキーを押すと、ステップ・レコーディングが開始されます。
③"P5-1トラック・ステップ・レコーディング"の④からと同様の操作をします。
●"パターン・ステップ・レコーディング"では、パターンの最後の小節が終了すると1小節目に戻り、そのままレコーディングを続けられます。このとき、演奏データは前のデータに追加されながらレコードが行われます。
・[RST](Ⓕ)、[TIE](Ⓖ)はP5-1 STEP RECORDINGと同様です。
・[◀](Ⓗ)を押すと、ステップ・タイムで設定しただけステップが戻り、その間にあった全ての演奏データが削除されます。(P5-1 STEP RECORDINGをご覧ください。)ただし鍵盤を押しながら[◀]を押したときには、押されている音のみが削除されます。
・パターン作成時は、P0-1Trackで選ばれているトラックのプログラムが用いられます。

☞P7-3 Event Edit(パターン・イベント・エディット)

Ⓑ	Pattern	00〜99	エディットするパターン

■ここでは、パターンのイベント・エディットを行います。
①エディットするパターン(Ⓑ)を選択します。
②REC/WRITEキーを押して点灯させてからSTART/STOPキーを押すと、イベント・エディットが開始されます。
③"P5-3トラック・イベント・エディット"の④からと同様の操作をします。

☞P7-4 Pattern Parameter(パターン・パラメータ)

```
SONG0 P7:PATTERN         ▶Pattern Number
 Real Time Rec          Erase Pattern
 Step Recording         Get From Track
 Event Edit             Bounce Pattern
▶Pattern Parameter      Copy Pattern
P00 Beat: 4/4  B.Res:Hi  Length01 [SET]
```

A B C D E F G H

A P	Pattern Number	00～99	エディットするパターン
B	Pattern Beat	1/4～9/4 1/8～16/8 1/16～16/16 1/4～5/4 1/8～10/8 1/16～16/16	パターンの拍子 } ベース・リゾリューション＝ローのとき } ベース・リゾリューション＝ハイのとき
D	Pattern Base Resolution	Low, Hi	パターン・データの分解能
F	Pattern Length	01～99	パターンの長さ(小節数)
H		[SET]	パターンパラメータの設定

■各パターンの拍子、分解能と長さ(小節数)を設定します。

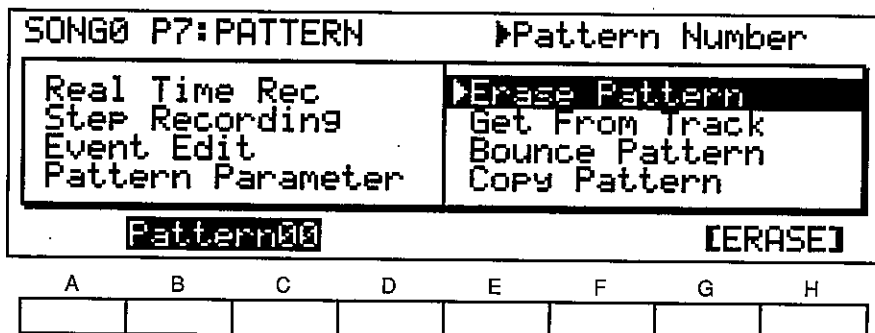
①パラメータをエディットするパターン(A)を指定し、拍子(B)、分解能(D)、長さ(F)を設定します。

・トラックで使われているパターンを選んだときには、そのパターンが使われているトラックが表示されます。(トラックで使われているパターンをエディットすると、正しく演奏されなくなることがあります。)

・分解能を"Low"にすると♩/48の細かさでパターン・データをレコーディングできます。"Hi"にするとさらに細かい♩/96でレコーディングできますが、拍子(Bで設定します)に制限があります。

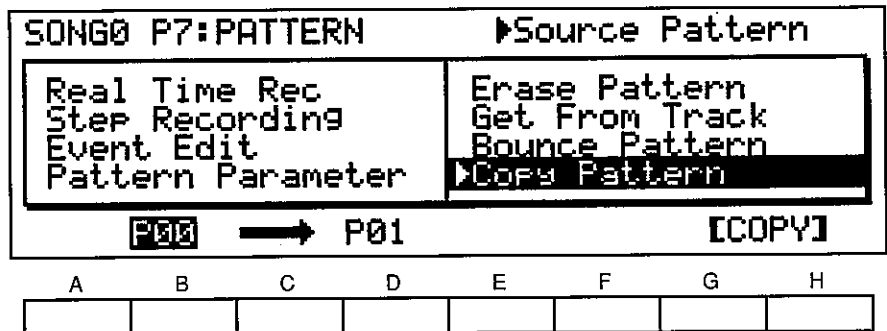
②[SET](H)を押すとパラメータが設定されます。

☆ベース・リゾリューションの異なるソングでパターンを使用すると、そのソングに合わせてパターンのデータが補正されます。

☞P7-5 Erase Pattern(イレース・パターン)

B	Pattern Number	00～99	イレースするパターン
G		[ERASE]	イレースの実行

■パターンの消去を行います。
①消去するパターン(B)を指定します。
・トラックで使われているパターンを選んだときには、そのパターンが使われているトラックが表示されます。
②[ERASE](G)でイレースを実行します。
☆間違えてパターンをイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

☞P7-8 Copy Pattern(コピー・パターン)

```
SONG0 P7:PATTERN          ▶Source Pattern
 Real Time Rec            Erase Pattern
 Step Recording           Get From Track
 Event Edit               Bounce Pattern
 Pattern Parameter       ▶Copy Pattern
        P00  ━━▶  P01                 [COPY]
   A     B     C     D     E     F     G     H
```

B P	Source Pattern	00〜99	ソース・パターン
D P	Dest Pattern	00〜99	ディスティネーション・パターン
G		[COPY]	コピーの実行

■パターン間でのコピーを行います。

①ソース(コピー元)のパターン(B)とディスティネーション(コピー先)のパターン(D)を指定します。

②[COPY](G)を押してコピーを実行します。

●コピー後の拍子と長さとベース・リゾリューションは、ソース・パターンのものが有効になります。

☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

Page-8 Effect(エフェクト)

以下に関しては『エフェクト・パラメータ』(P.49)をご覧ください。

● ソングをPLAY中にPAGE+キーを押してEFFECTのページを呼び出し、各エフェクト・タイプのパラメータをエディットすることができます。

・プログラムやコンビネーションで設定されたエフェクトのセッティングを使いたいときは、コピー・エフェクト・オール(P9-4)を行ってください。

Page-9 Song(ソング・パラメータ)

☞P9-1 Next Song(ネクスト・ソング)

B	Next Song	OFF/0〜9	次に演奏するソングの指定
F		[STOP] [PLAY]	ネクスト・ソングを選んでストップする ネクスト・ソングを続けてプレイする

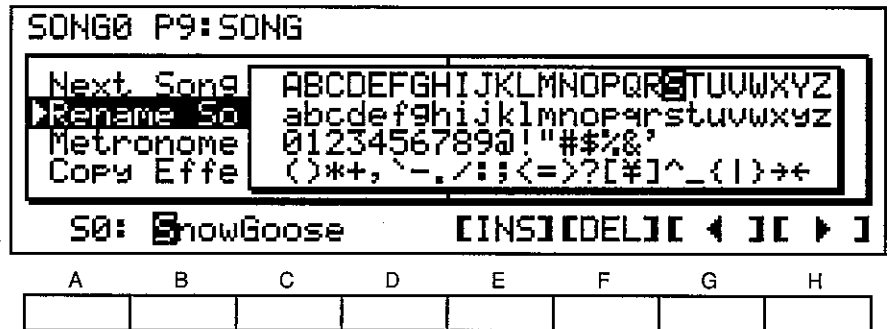
■ソングをプレイし終ったときに次に演奏するソングをあらかじめ設定しておくことができます。

・Next Songを"OFF"にすると、そのソングを演奏し終わったところでプレイは終わりますが、"0〜9"にすると、次はそのソングが選ばれます。

・STOPを選んだときは、指定されたソングの最初でストップします。

・PLAYを選んだときは、指定されたソングを続けて演奏します。

☆PLAYを指定した場合、ソングが切り換わる時に演奏が一瞬途切れることがあります。

☞P9-2 Rename Song（リネーム・ソング）

E		[INS]	リネーム・カーソル位置に1字挿入
F		[DEL]	リネーム・カーソル位置の1字を削除
G		[◀]	カーソルを左に移動
H		[▶]	カーソルを右に移動

■ソング名を書き換えます。

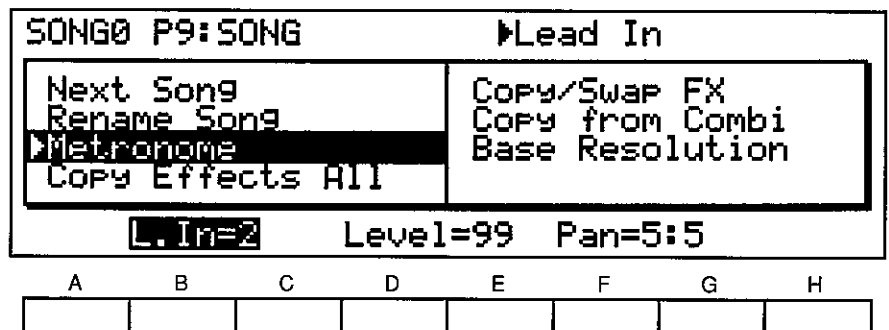
[INS]を押すとカーソルが置かれている文字の右側に同じ文字が1字挿入されます。

[DEL]を押すとカーソルが置かれている文字が1字削除されます。

▼ソング名を設定します。

・[◀]（カーソルキーG）、[▶]（カーソルキーH）、[INS]（カーソルキーE）、[DEL]（カーソルキーF）とVALUEスライダー、△/▽キーを用いてソングの名前を設定します。

・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

☞P9-3 Metronome（メトロノーム）

B	Lead In	0〜2	リード・インする小節数（プリカウント） Recするときstartするまでの小節数
D	Metronome Level	00〜99	メトロノームの音量
F	Metronome Panpot	A, 9：1〜1：9, B, C, C+D, D, ALL	メトロノーム音のパンポット

ソング毎にメトロノームの設定を行います。

●リード・イン（B）でリアルタイム・レコーディングをスタートさせたときのプリ・カウント（実際にレコーディングが始まるまでのカウント）の長さを小節単位で設定します。

●メトロノームの音量（D）、パンポット（F）が設定できます。
"ALL"のときはA、B、C、Dの全てから音が出ます。

●メトロノーム使用時は、本体の同時発音数が1音少なくなります。

☞P9-4 Copy Effects All(コピー・エフェクト・オール)

```
SONG0 P9:SONG            ▶Source Mode
 Next Song               Copy/Swap FX
 Rename Song             Copy from Combi
 Metronome               Base Resolution
▶Copy Effects All
from [   SONG   ] - SI0       [COPY]
```

A	B	C	D	E	F	G	H

B		PROGRAM COMBINATION SONG	プログラムからのコピー コンビネーションからのコピー ソングからのコピー
E		A00～B99/C00～D99 A00～B99/C00～D99 SI0～SI9, SC0～SC9, SD0～SD9	コピーするPROGの番号 コピーするCOMBIの番号 コピーするSONGの番号
G		[COPY]	コピーの実行

■コンビネーション、プログラム、ソングからエフェクト・パラメータのみをコピーします。

・コピー先はエディットを行っているソングです。

①コピーしたいエフェクトのあるモードを選びます(B)。

②コピーするナンバーを選びます。(ソングの場合ソングナンバー、コンビネーションの場合コンビネーション・ナンバー、プログラムの場合プログラム・ナンバー)

③[COPY](G)で、指定したエフェクト・パラメータがコピーされます。

☞P9-5 Copy Swap FX(コピー/スワップ エフェクト)

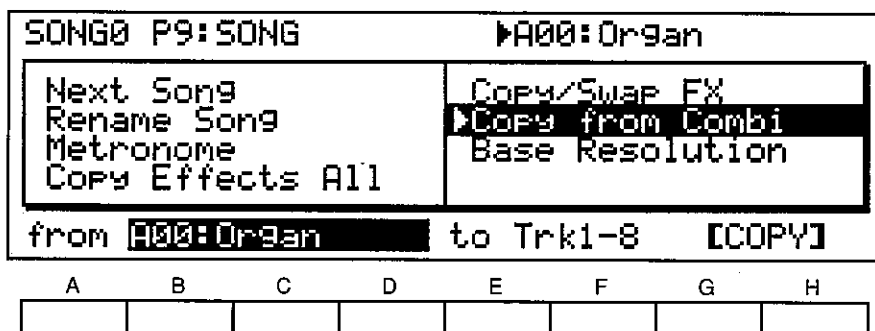
```
SONG0 P9:SONG            ▶Direction
 Next Song              ▶Copy/Swap FX
 Rename Song             Copy from Combi
 Metronome               Base Resolution
 Copy Effects All
 FX1 ──→ FX2                  [COPY]
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A		FX1→FX2 FX1←FX2 FX1↔FX2	FX1→FX2のコピー FX1←FX2のコピー FX1↔FX2の交換
G		[COPY]	コピー/スワップの実行

■エフェクト内のエフェクト1とエフェクト2の間でコピーやスワップ(交換)を行います。

EDIT COMBINATIONモードや、EDIT PROGRAMモードのCopy/Swap FXと同じです。

☞P9-6 Copy form Combi(コピー・フロム・コンビネーション)

B	Source Combination	A00～B99/C00～D99	コピーするコンビネーションの番号
E	Destination Tracks	Trk1－8, Trk9－16	コピー先のトラック
G		[COPY]	コピーの実行

■指定したコンビネーションの各ティンバーのセッティングを、ソング・パラメータのトラック1～8または9～16にコピーします。

・各ティンバーのプログラム、ボリューム、トランスポーズ、デチューン、パンポット、キー・ウィンドウ、ベロシティ・ウィンドウ、MIDIチャンネルとティンバー・モード(トラック・ステイタス)と、エフェクト・パラメータがコピーされます。これ以外のソング・パラメータは変化しません。

・コンビネーション・モードとシーケンサー・モードは、MIDI OUT等の動作が一部異なりますのでご注意ください。

・コンビネーションの音色をシーケンサーで使うためには1ティンバーあたり1トラック使用する必要がありますが、MIDIチャンネルが同じに設定されていれば、演奏データはどのトラックで作成してもコンビネーションと同じ音色になります。

①コピーしたいコンビネーションを選びます(B)。

②コピー先のトラック(1～8または9～16)を選びます(E)。

③[COPY](G)でコピーが行われます。

☞P9-7 Base Resolution(ベース・リゾリューション)

A	Base Resolution	Low, High	ベース・リゾリューションの設定
G		[SET]	セット

■ソングの演奏データの最も細かいタイミングを設定します。

- "Low"のときは4分音符を48分割した細かさでレコーディングやエデットが行えます。
- "High"のときは4分音符を96分割した細かさでレコーディングやエディットが行えますが、"Low"に比べると設定できる拍子に制限があります。

Base ResolutionによるBeat

Base Resolution	Beat
Low	1/4〜9/4 1/8〜16/8 1/16〜16/16
High	1/4〜5/4 1/8〜10/8 1/16〜16/16

- リアルタイム・レコーディングのP0-1リアルタイム・クォンタイズを"HI"にしたときやP6-1クォンタイズのリゾリューションを"HI"にしたときに、ここで設定された最も細かいタイミングでクォンタイズが行われます。
- P5-1 Step Recording、P5-2 Create Control Data、P5-3 Event Editのロケーションは、ここでの設定が"Low"のときは2つずつ、"High"のときは1つずつ変えられます。

※ここでの設定は、1度レコーディングを行うと、P5-7でソングをイレースしない限り変えることはできませんので注意してください。

7.GLOBALモード

このモードでは、01/Wの装置全体に関するパラメータ(全体的な調律やMIDIに関するセッティング)の設定、及びドラムキットへのドラムサウンドの割当を行います。

●このモードのパラメータはMIDIに関する一部のパラメータ(クロック・ソース、ローカル、ノート・レシーブ)を除き、電源OFF時にもバックアップされます。また、ライト操作の必要はありません。

GLOBALモードのファンクション

●テンキー及びPAGE+/PAGE－キーを押すと各ファンクションのページが選ばれます。

ページ	ファンクション	設定するパラメータ
P0 GLOBAL1		
	0-1 LCD Contrast, Effect ON/OFF	LCD表示器のコントラスト調整、エフェクト・スイッチのON/OFF
	0-2 Master Tune, Key Transpose	全体的なピッチの調整、全体的なトランスポーズ
	0-3 MIDI Channel, Clock Source	MIDIグローバルチャンネル、MIDIクロックの設定
	0-4 Local, Note Receive	ローカルON/OFF、ノート・データのフィルタリング
	0-5 MIDI Filtering	MIDIの各メッセージデータに関する送受信スイッチ
P1	Drum Kit 1	ドラムサウンドの割り当て
P2	Drum Kit 2	ドラムサウンドの割り当て
P3	Scale Type/User Scale	スケール・タイプとユーザー・スケールの設定
P4 GLOBAL2		
	4-1 Damper Switch Polarity	ダンパー用フットスイッチの極性の設定
	4-2 Pedal 1 Assign	アサイナブル・ペダル1の機能の設定
	4-3 Pedal 2 Assign	アサイナブル・ペダル2の機能の設定
	4-4 Velocity Curve, Aft.Touch Curve	ベロシティ・カーブ、アフター・タッチ・カーブの設定
	4-5 Prog. Protect, Combi Protect, Seq. Protect	メモリーのプロテクト(プログラム、コンビネーション、シーケンサー)
P5	Load Card	PROG/SEQカードからのロード
P6	Save Card	PROG/SEQカードへのデータ・セーブ
P7	Preload	プリロード・データのロード
P8	MIDI Data Dump	MIDIエクスクルーシブによる各パラメータやシーケンスデータの送信

GLOBAL

Page-0 GLOBAL-1(グローバル1)

☞P0-1 LCD Contrast(LCDコントラスト)

A	LCD Contrast	1〜8	LCD 表示のコントラスト調整
E	Effect SW	OFF, ON	エフェクトのON/OFFスイッチ

▼LCD Contrast(LCDコントラスト)ではディスプレイ表示の濃さの調整を行います。1にすると最も薄く、8にすると最も濃くなります。

▼Effect SW(エフェクト・スイッチ)がONのとき各エフェクトは動作します。

☞P0-2 Master Tune/Key Transpose(マスター・チューン/キー・トランスポーズ)

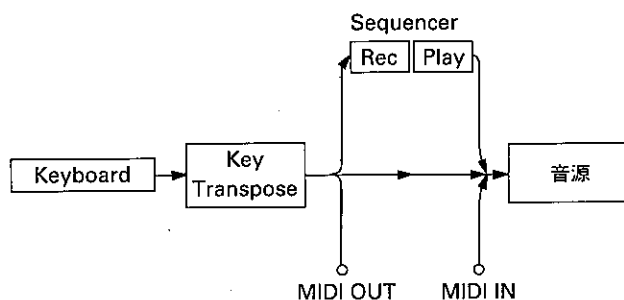
A	Master Tune	−50〜+50	全体的な調律(1セント単位)
E	Key Transpose	−12〜+12	全体の音程のトランスポーズ(半音単位)

※ここでは全体のピッチの調整をします。

▼Master Tune(マスターチューン)では01/W全体のチューニング(調律)を±50セントの範囲で行います。他の楽器と音程を合わせる時などに使います。

・01/W本体で設定したチューニングはMIDI Outしませんが、MIDIのRPC Master Tuneを出力する機器によって外部から設定できます。

▼Key Transpose(キー・トランスポーズ)は、01/W全体のピッチを半音単位±1オクターブ(−12〜+12)の範囲で設定します。難しい調の曲を弾き易くするために移調する時などに使います。

・この効果は、シーケンサーにレコードする時のデータ、鍵盤からMIDI OUTする時のデータにはかかりますが、シーケンサーでプレイする時のデータにはかかりません。

☞P0-3 MIDI Channel/Clock Source(MIDIチャンネル/クロック・ソース)

A	MIDI Channel	1～16	本体の演奏情報の入出力チャンネル(グローバル・チャンネル)
E	Clock Source	INT/EXT	シーケンサー用MIDIクロックの送受信の選択

▼MIDI Channel(MIDIチャンネル)では、プログラム・モードでの演奏情報、COMBINATIONモードでのコンビネーションの切り換え(後述のMIDI FilteringのProgがPRGのときはMIDIによるコンビネーションは変わりません)、システム・エクスクルーシブ・メッセージの送受信チャンネルを設定します(グローバル・チャンネルと呼び01/W全体を支配するMIDIチャンネルになります)。

・COMBINATIONの各ティンバー、SEQUENCERのソングの各トラックでの演奏情報のMIDIチャンネルは、それぞれEDIT COMBINATIONモード、SEQUENCERモードで設定します。

▼Clock Source(クロック・ソース)では外部シーケンサーなどの演奏テンポをMIDIクロックとして受信する場合"EXT"にします。(この時01/W内部テンポは無効になります。)外部のシーケンサーやリズムマシンなどと同期をとるために使います。

・"INT"に設定されているとき、SEQUENCERモードではMIDI OUTに接続した外部のシーケンサーやリズムマシンなどにMIDIクロックを送信し、01/Wに同期させることができます。

・MIDI INに他のMIDI機器が接続されていない時は、必ず"INT"に設定してください。

・"EXT"に設定されている時のみ、外部MIDI機器からのスタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジションを受信します。

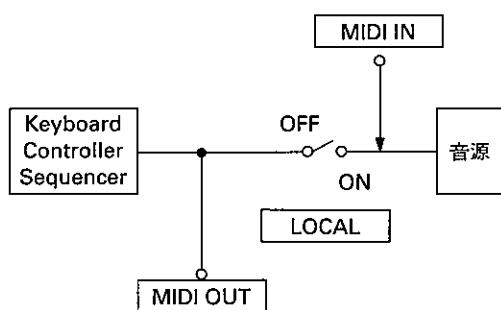
・電源立ち上げ時は"INT"に設定されています。

☞P0-4 Local(ローカル)

A	Local Control	OFF/ON	MIDIローカルモードのスイッチ
E	Note Receive	EVEN, ODD, ALL	ノート・データのフィルター

▼Local Control(ローカル・コントロール)を"OFF"にする事によって01/W本体のキーボード・各コントローラ(ジョイスティック、アフタータッチなど)と音源部が切り離されます(ただしMIDIの送受信は行ないます)。これは外部にシーケンサー等を接続する時、シーケンサーからのエコー・バック(01/WからMIDI Outされた演奏データがシーケンサーから01/Wに戻って来ること)によって2重に鳴ってしまうのを防ぐためです。通常は"ON"にしておきます。

・Local OFFの時は、シーケンサーもMIDIでの送受信のみになります。

・電源立ち上げ時は"ON"に設定されています。

▼Note Receive(ノート・レシーブ)では発音にフィルターがかかります(EVEN=ノート・ナンバー偶数、ODD=ノート・ナンバー奇数が発音します)。MIDI Outにはフィルターがかかりません。

・01/Wを2台、MIDIで接続して、2倍のボイス数で鳴らしたいときに使用します。通常は"ALL"にします。

・電源立ち上げ時は"ALL"に設定されています。

☞P0-5 MIDI Filtering(MIDIフィルタリング)

D PROG	Combination/Program Change	DIS,ENA,PRG,NUM	"DIS"に設定すると、そのMIDI情報を送受信しない
F AFTT	After Touch	DIS, ENA	

D CTRL	Control Change	DIS, ENA	"DIS"に設定すると、そのMIDI情報を送受信しない
F EXCL	Exclusive	DIS, ENA	

※ある特定のMIDI情報を、送受信しないようにします。(これをフィルタリングと呼びます。)

☆シーケンサーにレコードする時のデータは同時にフィルタリングされますが、プレイする時のデータはフィルタリングされません。

▼Combination/Program Change(コンビネーション/プログラム・チェンジ)を"DIS"に設定すると、コンビネーション(プログラム)チェンジを送受信しません。

"ENA"に設定するとコンビネーション・モードのとき、グローバル・チャンネルと同じチャンネルのプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが変わりますが、"PRG"に設定するとコンビネーションは変わらず、そのコンビネーション内で、一致するチャンネルを持つティンバーのプログラムが変わります。巻末の『プログラム・チェンジ・フィルタリング』をご覧ください。

・MIDIプログラム・チェンジによって次々とコンビネーションを変えて演奏したいときは"ENA"にしてください。

・1つのコンビネーションを使用して、各ティンバーで使用しているプログラムをプログラム・チェンジによって変えて演奏したいときは"PRG"にしてください。

・MIDIのバンク・チェンジでバンクを変えたくないときは"NUM"にしてください。

▼Control Change(コントロール・チェンジ)を"DIS"に設定すると、コントロール・チェンジ(ピッチ・ベンド、ボリューム、ジョイスティック等)を送受信しません。

▼After Touch(アフタータッチ)を"DIS"に設定するとアフタータッチを送受信しません。

・01/Wはチャンネル・アフタータッチのみ送受信します。詳しくはMIDI MINI TEXT(P9)をご覧ください。

▼Exclusive(エクスクルーシブ)を"DIS"に設定すると、システム・エクスクルーシブによるパラメータ・チェンジの送受信を行ないません。

◇エクスクルーシブによるパラメータ・チェンジは、コンピュータによる音色エディットなどに用います。

また2台の01/WをMIDIで接続してエクスクルーシブを"ENA"にすると、MIDI OUT側の01/Wの操作によって、MIDI IN側の01/Wをコントロールできるので音色エディットを2台同時に行うことができます。

・01/W以外のMIDI機器を接続する場合には、"DIS"に設定してください。

Page-1 Drum Kit 1(ドラムキット1)

☞Page-1 Drum Kit 1(ドラムキット1)

```
GLOBAL P1:DRUM KIT A1 ▶ScratchDbl
#21  056  D5   +000 L+40 D+00 5:5 EX4
#22  037  D#4  +000 L+90 D+00 5:5 ---
#23  036  D4   +000 L+80 D+00 5:5 ---
#24  070  F5   -058 L+20 D-55 7:3 EX2
#25  072  G5   -095 L+15 D-33 3:7 EX2
#26  055  F4   +000 L+07 D-60 5:5 ---
```

A	B	C	D	E	F	G	H

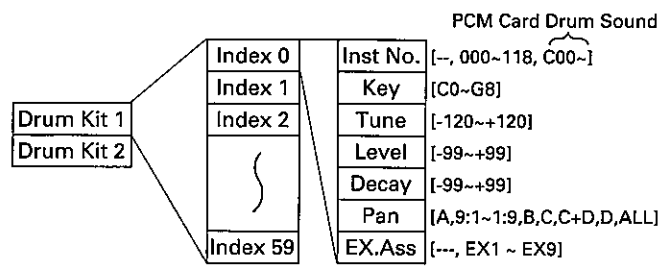
A #	Index	0～59	エディットするドラムサウンドをアサインするインデックス
B	Inst	――, 000～118 C00～	ドラムサウンドの選択
C	Inst Key	C0～G8	ドラムサウンドの割当てられるキー
D	Inst Tune	−120～+120	ピッチを±1オクターブで調整
E L	Inst Level	−99～+99	サウンドごとのレベル調整
F D	Inst Decay	−99～+99	サウンドごとのディケイタイム調整
G	Pan	A, 9：1～1：9, B, C, C+D, D, ALL	出力の選択
H	Exclusive Assign	―――, EX1～EX9	エクスクルーシブ・アサインのグループの設定

※ドラムキット・モードのプログラムで音源として使われる、ドラムキットのエディットを行います。1つのドラム・キットに対し、60種類までのドラムサウンドをアサインする(割り当てる)ことができます。ドラムキットは各バンクに2つずつありますが、GLOBALモードでエディットが行えるのは、そのときPROGRAMモードで選んでいるプログラムと同じバンクにあるドラムキットです。例えばバンクBのドラムキットのエディットを行うときは、まずPROGRAMモードでバンクBのプログラムを選んで(通常ドラムの設定になっているプログラム)からGLOBALモードに移ってください。

・このページで鍵盤を弾いたときには、PROGRAMモードで選ばれているプログラムのパラメータが使われます。

・対応するプログラム・パラメータを変化させた時には、ドラムキット全体の音量などが同時に変化します。

・このほかのプログラム・パラメータもドラムキット全体をコントロールします。

つまり、アタックの遅いプログラムなどが選ばれていると、本来のドラムキットのサウンドと違う音がすることがありますので、注意が必要です。又、ドラムサウンドをC、C+D、Dにアサインするとき、PROGRAMモードで選ばれているプログラムのエフェクトパン3、4がOFFになっていると1/L、2/R、及びヘッドホンからは、音が出ませんので注意してください。

▼Index(インデックス)：ここではエディットするドラムサウンドを選びます。これはドラムを1つずつ入れる器のようなものです。

・インデックスの値を変えたとき、および一番上(下)の行でカーソルUP(DOWN)を押したときには、画面がスクロールします。

・ドラムサウンドが割り当てられていないインデックスでは画面右上に"No Assign"と表示されます。

☆カーソルキー[A]を押しながら鍵盤を押すとその鍵盤にアサインされているインデックスが選ばれます。

例…

▼Inst(インストゥルメント)でそのインデックスで使うドラムサウンドを選びます(ドラムサウンドのリストは巻末をご覧ください)。

・ドラムサウンドが含まれるPCMカード(オプション)を追加した時には、カードのサウンドもVALUEスライダーをそのまま上下させて選ぶことができます(テンキー入力の際は10's HOLD/－キーで選びます)。(PCMカードのドラムサウンドを使った音色を演奏する時は、必ずそのカードをセットしてください。)

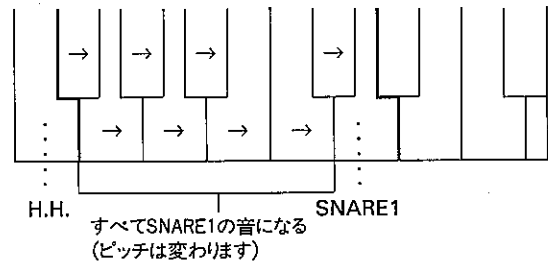
・アサインの必要のないインデックスはインストゥルメントを"No Assign"に設定し、キー([C])を使わないキーに設定してください。

▼Key(キー)では、そのドラムサウンドをアサインするキー(C0～G8)を設定します。(オクターブ＝8'の時の音名が表示されます。)

・すでに他のドラムサウンドがアサインされているキーは選べません。

・同じドラムサウンドを複数のキーにアサインすることもできます。

・ドラムサウンドがアサインされていないキーには、そのキーより上のキーにアサインされたドラムサウンドが割り当てられます。(ただしピッチはスケールに従って変化します。)

・キーの設定はキーボード入力(カーソル・キー[C]を押しながら鍵盤を押して、カーソルキーを離すと入力されます)でも行えます。

▼Tune(チューン)ではアサインされたキーでのピッチを－120～＋120(10セント単位、±1オクターブ)の範囲で設定します。

▼Level(レベル)ではPROGRAMモードのオシレータ・レベルに対する相対値を－99～＋99の範囲で設定します。

▼Decay(ディケイ)ではPROGRAMモードのVDA EGディケイの値に対する相対値を－99～＋99の範囲で設定します。

▼Pan(パン)では出力をA、A：B(9：1～1：9)、B、C、C＋D、D、ALL(A～D全て)の中から選びます。

▼Exclusive Assign(エクスクルーシブ・アサイン)では発音のアサインを設定します。EX1～9に設定されているインデックスの音が出るとき、他に同じグループ(EX1～9)の音が出ていたら、その音を消します。つまり同じグループ内ではモノフォニックで発音するようになります。例えばハイハットのオープンとクローズを同時に発音しないようにするときに使います。－－－のときはグループには関係なくポリフォニックで発音します。

Page-2 Drum Kit 2(ドラムキット2)

※内容はPage-1 Drum Kit 1と同じです。

Page-3 Scale Type/User Scale(スケール・タイプ/ユーザー・スケール)

P3-1 Scale Type/Pure Key(スケール・タイプ/ピュア・キー)

A	Scale Type	EQUAL TEMP EQUAL TEMP2 PURE MAJOR PURE MINOR USER SCALE	平均律 鍵盤を押すたびに平均律に対しランダムに音程(ピッチ)をずらして発音 純正律長音階 純正律短音階 各音ごとにピッチを設定できる音階
G Key	Pure Key	C, C#, …A#, B	純正律の主調音

※ここでは01/Wの基本となる音階(調律)を選びます。

▼EQUAL TEMP(イコール・テンパラメント－平均律):
広く鍵盤楽器に用いられている調律で、転調しても和音の響きが変わりません。

▼EQUAL TEMP2(イコール・テンパラメント・ランダム・ピッチ):
平均律に対しキーを弾くたびにランダムにピッチがずれます。ピッチがやや不安定な楽器を再現するのに向いています。

▼PURE MAJOR(ピュア・メジャー－純正律長音階):
純正律は、その調での和音の響きがよく調和する調律です。ここではC～Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼PURE MINOR(ピュア・マイナー－純正律短調音階):
ここではC～Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼USER PROGRAMABLE(ユーザー・プログラマブル):
C～Bまでの12音のピッチを平均律を中心としてそれぞれ±50セントの範囲で設定することにより、オリジナルな音階を作ることができます。これによりプリセット以外の特殊な音階での演奏が可能です。音階の設定はP3-2ユーザー・スケールで行います。

※Pure Key(ピュア・キー)の設定はスケール・タイプが"PURE MAJOR"、"PURE MINOR"のときのみに有効です。

☞P3-2 User Scale(ユーザー・スケール)

	DOWN	UP		
A	C	C#(D♭)	−50〜+50	各音の平均律に対するピッチ(セント)
B	D		−50〜+50	
C	E	D#(E♭)	−50〜+50	
D	F		−50〜+50	
E	G	F#(G♭)	−50〜+50	
F	A	G#(A♭)	−50〜+50	
G	B	A#(B♭)	−50〜+50	

・スケール・タイプがユーザー・スケールのときの各音程の設定です。
・設定するキーの選択はカーソルUP/DOWNキーとカーソルキー(A〜H)で行います。
・ここで設定した12音階が01/Wの全音域(各オクターブ)に割り当てられます。

Page-4 GLOBAL-2(グローバル2)

```
GLOBAL P4:PROTECT          ▶Damper Polarity

 Damper Sw Polarity : -
 Assignable Pedal 1 : Program Up
 Assignable Pedal 2 : Volume
 Velocity Curve=4    Aft.Touch Curve=4
 Protect  Prog:OFF  Combi:OFF   Seq:OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

P4-1 Damper Switch Polarity(ダンパー・スイッチ・ポラリティ)

	Damper Switch Polarity	+, −	ダンパースイッチに差し込むフットスイッチの極性の選択

※ダンパー・スイッチは、ダンパー・ペダルやホールドの効果を得るためのスイッチです。踏んでいる間は離鍵後も鍵盤を押し続けたのと同じように発音します。

▼Damper Polarity(ダンパー・ポラリティ)：ダンパー用フットスイッチの極性に対応させます。

KORG PS-1など(⊐タイプ)を使用する場合は「−」に、他のタイプ(⊐タイプ)を使用する場合は「+」に設定してください。

・ダンパースイッチを接続しないで使用する時は「−」に設定してください。

☞P4-2 Pedal 1 Assign(ペダル1・アサイン)

	Pedal 1		ペダル1に割り当てる機能
		OFF	使用しない
		Program Up	フット・スイッチ－プログラム(コンビネーション)アップ
		Program Down	フット・スイッチ－プログラム(コンビネーション)ダウン
		SEQ Start/Stop	フット・スイッチ－シーケンサーのスタート/ストップ
		SEQ Punch In/Out	フット・スイッチ－シーケンサーのパンチ・イン/アウト
		Effect 1 On/Off	フット・スイッチ－エフェクト1のON/OFF
		Effect 2 On/Off	フット・スイッチ－エフェクト2のON/OFF
		Volume	フット・コントローラー－音量調整
		VDF Cutoff	フット・コントローラー－VDF Cutoffの可変
		Effect Control	フット・コントローラー－エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソース
		Data Entry	フットコントローラー－データ入力用

▼ペダル1及び2に割り当てる機能を選択します。

・ペダル1/2のジャックに選ぶ機能によってフットスイッチ(ON/OFFと切換わるもの)かフット・コントローラー(ボリュームのように連続的に変わるもの)を接続してください。

・フット・コントローラーでコントロールできる範囲は、対応するパラメータの設定により制限されることがあります。

＊Program(Combination)Up(プログラム(コンビネーション)アップ):
フット・スイッチにより次のプログラム(コンビネーション)に切り替えます。この時MIDIプログラム・チェンジをMIDIOUTより出力します。

＊Program(Combination)Down(プログラム(コンビネーション)ダウン):
フット・スイッチにより1つ手前のプログラム(コンビネーション)に切り替えます。この時MIDIプログラム・チェンジをMIDI OUTより出力します。

＊SEQ Start/Stop(シーケンサー・スタート/ストップ):
シーケンサーのスタート/ストップをフット・スイッチでコントロールできます。1回踏むとスタート、もう1回踏むとストップします。このとき、スタート/ストップをMIDI OUTから出力します。

＊SEQ Punch In/Out(シーケンサー・パンチ・イン/アウト):
シーケンサーのマニュアル・パンチ・イン・レコーディングのときに使用します。1回踏むとレコーディング・スタート、もう1回踏むとストップします。

＊Effect1 On/Off(エフェクト1 ON/OFF):
フット・スイッチによりエフェクト1のON/OFFを切り替えます。踏むたびにON、OFFします。このときエフェクト1 On/OffをMIDI OUTから出力します。

＊Effect2 On/Off(エフェクト2 ON/OFF):
フット・スイッチによりエフェクト2のON/OFFを切り替えます。踏むたびにON、OFFします。このときエフェクト2 On/OffをMIDI OUTから出力します。

＊Volume(ボリューム):
フット・コントローラーにより01/Wの音量をコントロールします。このデータはMIDI OUTされます。

＊VDF Cutoff(VDFカットオフ):
フット・コントローラーでVDFカットオフ(音色)を変化させます。ペダルを踏み込むとカットオフが上がります(音色は明るくなります)。

＊Effect Control(エフェクト・コントロール):
フット・コントローラーでエフェクトのダイナミック・モジュレーションを行うときに設定しておきます。このときコントロールされるエフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースを"PEDAL1(2)"にしておいてください。ペダル1(2)を操作したとき、エフェクト・コントロール1(2)をMIDI OUTから出力します。

＊Data Entry(データ・エントリー):
パネル上のVALUEスライダーによるデータの入力をフット・コントローラーにより行います。演奏中に変化させたいパラメータをカーソルキーで選んでおけば、各パラメータの値をフット・コントローラーでコントロールすることができます。

☆フット・スイッチ/フット・コントローラーの接続は必ずアサインされている機能に合わせてください。ペダルのジャックに何も接続しないでご使用になる時はOFF, Program Up, Program Down, Effect ON/OFFのいずれかに設定しておいてください。

◇フット・スイッチにはKORG PS-1などﾕタイプのフットスイッチをお使いください。

◇フット・コントローラーにはKORGのEXP-2を必ずお使いください。

☞P4-3 Pedal 2 Assign(ペダル2・アサイン)

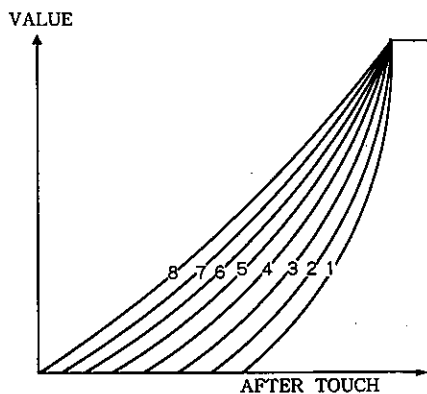
●P4-2 Pedal 1 Assignと同じ内容でペダル2に割り当てる機能を設定します。

☞P4-4 Vel/Aft.T Curve（ベロシティ/アフター・タッチ・カーブ）

A	Velocity Curve	1～8	ベロシティ・カーブ（打鍵の強弱による音量・音色の変化の仕方）の選択
E	After Touch Curve	1～8	アフター・タッチ・カーブ（打鍵後に鍵盤を押し込む強さによる音量・音色の変化の仕方）の選択

▼Velocity Curve（ベロシティ・カーブ）では、鍵盤を打鍵したときの強弱による音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選択して設定できます。

▼After Touch Curve（アフター・タッチ・カーブ）では、打鍵後に本体の鍵盤を押し込んだときの音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選択して設定できます。

・MIDI OUTに出力されるデータにもここで選ばれたベロシティ/アフター・タッチ・カーブが使われますが、MIDI INから入力されたデータにはこの効果はかかりません。

☞P4-5 Program Memory Protect/Combination Memory Protect/Sequencer Memory Protect
(プログラム・メモリー・プロテクト/コンビネーション・メモリー・プロテクト/シーケンサ・メモリー・プロテクト)

C	Program Memory Protect	OFF/ON	本体内のプログラム・パラメータへのメモリー・プロテクト
E	Combination Memory Protect	OFF/ON	本体内のコンビネーション・パラメータへのメモリー・プロテクト
G	Sequencer Memory Protect	OFF/ON	本体内のシーケンス・データへのメモリー・プロテクト

▼Program Memory Protect(プログラム・メモリー・プロテクト)を"ON"に設定すると、本体内(バンクA、B)のプログラム・メモリーへの書き込みが禁止されます。

▼Combination Memory Protect(コンビネーション・メモリー・プロテクト)を"ON"に設定すると、本体内(バンクA、B)のコンビネーションのメモリーへの書き込みが禁止されます。

▼Sequencer Memory Protect(シーケンサ・メモリー・プロテクト)を"ON"に設定すると本体内のシーケンスデータメモリーへの書き込みが禁止されます。

※RAMカード本体にはライト・プロテクト・スイッチが付いていますので、消したくないデータの入っているカードはそのスイッチでプロテクトをかけておきます。

プログラム・カードのロード/セーブ

新しいカードを使うときは、まず最初にP6-1〜2のどれかでバンクごとにデータをセーブしてください。セーブによってそのバンクがフォーマットされ、以後データのロード(P5-1〜7)やPROGRAMモードやCOMBINATIONモードでのプログラムやコンビネーションのカードの読み出し、ライトが行えるようになります。

PROG/SEQ (ROM/RAM)カードのロード/セーブを行います。

●ロード(本体内への読み込み)できるパラメータの種類は次のとおりです。

100コンビネーション/100プログラム/2ドラムキット・データ/グローバル・パラメータ(P5-1)
全シーケンス・データ(P5-2)
1コンビネーション(P5-3) 1プログラム(P5-4) 1ドラムキット(P5-5) 1ソング(P5-6) 1パターン(P5-7)

●セーブ(カードへの書き込み)できるパラメータの種類は次のとおりです。

100コンビネーション/100プログラム/2ドラムキット・データ/グローバル・パラメータ(P6-1)
全シーケンス・データ(P6-2)

●01/WFDは、シーケンス・データ・メモリーが86%以上Freeでなければ RAMカードにシーケンス・データをセーブすることはできませんので、そのときはディスクにセーブしてください。FDなしはそのままセーブできます。

☆RAMカードは KORG MEMORY CARD RAM (512KBits) "SRC-512"とご指定の上お求めください。

●ロード先に指定したインターナル・メモリーのデータはロードにより失われます。

●セーブ先に指定したカードのバンクのデータはセーブにより失われます。

●メモリー・プロテクトが"ON"になっているとロードは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はグローバル・モードP4-5で行います。)カード・メモリーのプロテクトはカードのプロテクト・スイッチで行ってください。

●メモリーに関しては巻末の『メモリー構成』をご覧ください。

※PROG/SEQカードでは、メモリーを256Kbits/1バンクとして扱っています。従って512Kbits(RAMカードなど)のカードには2バンクあり、それぞれをバンクC、バンクDと呼びます。

Page-5 Card Load(カード・ロード)

☞P5-1 Card Load All Combi/Prog/Drums/Global(カード・ロード・オール・コンビネーション/プログラム/ドラムス/グローバル)

```
GLOBAL P5:CARD LOAD     ▶Combi/Prog/Drum
▶Load Combi/Prog    Load 1 Drum Kit
 Load All Sequence  Load 1 Song
 Load 1 Combi       Load 1 Pattern
 Load 1 Prog
 Bank-C+D ━━▶ Bank-A+B          [LOAD]
```

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Source Card Bank	C+D, C, D	ロードするバンクの指定
[D]	Destination Bank	A+B, A, B	ロード先のバンクの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼ROM/RAMカード内の指定したバンクの100コンビネーション、100プログラム、2ドラムキットとグローバル・パラメータを、インターナル・メモリーにロードします。

①ロードするバンク([A])を指定します。
②ロード先のバンク([D])を指定します。
・ロードするバンクに"C+D"を選んだり、ロード先に"A+B"を選んだときは2バンク分のデータを1度にロードします(バンクC、Dともプログラム/コンビネーション・データが入っている必要があります)。このとき、それぞれのバンクのデータはC→A、D→Bとロードされます。

③[LOAD]([G])を押すと表示が変わり、YES([E])を押すとロードが行われ、NO([G])を押すと中止されます。
☆バンクAにデータがロードされると、グローバルの設定がカードにセーブされていた値に変わります。ただし、LCDコントラストと、メモリー・プロテクトは変わりません。
☆ロードにより、コンビネーション内のプログラムのバンクがC、D(カード)からA、B(インターナル)に変わります。 ロードがバンクC→AまたはD→Bと行われたときはコンビネーション内のプログラムのバンクはC→A、D→Bと変わりますが、C→BまたはD→Aと行われたときはC→B、D→Aと変わります。

☞P5-2 Card Load All Sequence(カード・ロード・オール・シーケンス)

A	Card Bank	C, D	ロードするバンクの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ROM/RAMカード内の指定したバンクの全てのシーケンス・データを、インターナル・メモリーにロードします。

①ロードするバンク(A)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが行われ、NO(G)を押すと中止されます。

※ロードにより、各トラックのプログラムのバンクはそれぞれC→A、D→Bと変わります。

☞P5-3 Card Load 1 Combination(カード・ロード・1コンビネーション)

A	Card Combination	C00～D99	ロードするカードのコンビネーションの指定
D	Internal Combination	A00～B99	ロード先のインターナル・メモリーのコンビネーションの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内の指定した1つのコンビネーションをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

●コンビネーションで使われているプログラムは、P5-4 CARD LOAD 1 PROGRAMで同じプログラム・ナンバーでロードしてください。

①ロードするカード内のコンビネーション(A)と、ロード先のコンビネーション(D)を指定します。このとき右上にそのコンビネーション・ネームが表示されます。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

※ロードにより、各ティンバーのプログラムのバンクはそれぞれC→A、D→Bと変わります。

☞P5-4 Card Load 1 Program(カード・ロード・1プログラム)

A	Card Program	C00〜D99	ロードするカードのプログラムの指定
D	Internal Program	A00〜B99	ロード先のインターナル・メモリーのプログラムの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内の指定した1つのプログラムをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

①ロードするカード内のプログラム(A)と、ロード先のプログラム(D)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

※ドラムス・モードのプログラムをロードしたときは使用するドラム・キットのバンクがロード先のバンクのものに変わります。

☞P5-5 Card Load 1 Drum Kit(カード・ロード・1ドラムキット)

A	Card Drum Kit	C : Kit 1〜D : Kit 2	ロードするカードのドラムキットの指定
D	Int Drum Kit	A : Kit 1〜B : Kit 2	ロード先のインターナル・メモリーのドラムキットの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内の指定した1つのドラムキットをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

①ロードするカード内のドラムキット(A)と、ロード先のドラムキット(D)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すと中止されます。

☞P5-6 Card Load 1 Song(カード・ロード・1ソング)

A	Card Song	C：S0〜D：S9	ロードするカードのソングの指定
D	Internal Song	Int：S0〜Int：S9	ロード先のインターナル・メモリーのソングの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内の指定した1つのソングをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

①ロードするカード内のソング(A)と、ロード先のソング(D)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

※ロードにより各トラックのプログラムのバンクはそれぞれC→A、D→Bと変わります。

☞P5-7 Card Load 1 Pattern(カード・ロード・1パターン)

A	Card Pattern	C：P00〜D：P99	ロードするカードのパターンの指定
D	Internal Pattern	Int：P00〜Int：P99	ロード先のインターナル・メモリーのパターンの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内の指定した1つのパターンをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

①ロードするカード内のパターン(A)と、ロード先のパターン(D)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

Page-6 Card Save(カード・セーブ)

☞P6-1 Card Save All Combi/Prog/Drums/Glob(カード・セーブ・オール・コンビネーション/プログラム/ドラムス/グローバル)

A	Source Bank	A+B, A, B	セーブするバンクの指定
D	Dest Card Bank	C+D, C, D	セーブ先のバンクの指定
G		[SAVE]	セーブの実行

▼インターナル・メモリーのデータ(100コンビネーション、100プログラム、2ドラムキットとグローバル・パラメータ)をRAMカードにセブ(書き込み)します。

●あらかじめカードのプロテクト・スイッチを"OFF"にしておいてください。

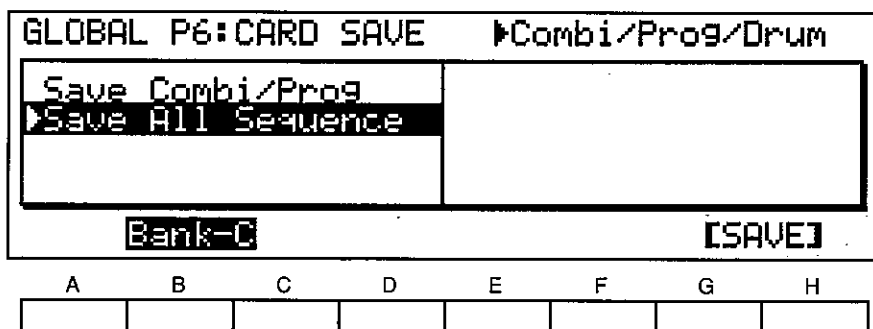
①セーブするバンク(A)を指定します。

②セーブ先のカード内のバンク(D)を指定します。

③[SAVE](G)を押すと表示が変わりますのでセーブを行なって良い時は[YES](G)を押し、中止する時は[NO](H)を押します。セーブするとき、バンクA+Bを選んだり、セーブ先にC+Dを選ぶと2バンク分のデータを1度にセーブします。このとき、それぞれのバンクのデータはA→C、B→Dとセーブされます。

●カードへのセーブを実行すると、カードのフォーマッティングが行われカード内のデータは全て失われますので、大切なカードにはプロテクトをかけておくなどして充分ご注意ください。

☆セーブによりコンビネーション内のプログラムのバンクがA、B(インターナル)からC、D(カード)に変わります。セーブがバンクA→CまたはB→Dと行われたときはコンビネーション内のプログラムのバンクはA→C、B→Dと変わりますが、B→CまたはA→Dと行われたときはB→C、A→Dと変わります。

☞P6-2 Card Save All Sequence Data(カード・セーブ・オール・シーケンス・データ)

A	Card Bank	C, D	セーブ先のバンクの指定
G		[SAVE]	セーブの実行

▼インターナル・メモリーのシーケンス・データ(10ソング、100パターン)をRAMカードにセーブ(書き込み)します。

● あらかじめカードのプロテクト・スイッチを"OFF"にしておいてください。

①セーブ先のカード内のバンク(A)を指定します。

②[SAVE](G)を押すと表示が変わりますのでセーブを行なって良い時はYES(G)を押し、中止する時はNO(H)を押します。

※01/WFDのシーケンス・データをRAMカードにセーブするときは、シーケンス・データ・メモリーの残り表示が86%以上Free(空白)であることを確認してください。(RAMカードの容量が7,000ステップであるのに対し、01/WFDのシーケンス・メモリー容量が48,000ステップのためです)

☆カードにセーブしたシーケンス・データでのプレイは行えますが、エディットやレコーディングは行えません。P5-2でカードのシーケンス・データをロードしてから行ってください。

※セーブにより、各トラックのプログラムのバンクはそれぞれA→C、B→Dと変わります。

Page-7 Preload(プリロード)

☞P7-1 Load All Combi/Prog/Drums/Global(ロード・オール・コンビネーション/プログラム/ドラムス/グローバル)

```
GLOBAL P7:PRELOAD        ▶ROM
▶Load Combi/Prog    Load Demo Sequence
 Load 1 Combi
 Load 1 Prog
 Load 1 Drum Kit
 Bank-A+B ──▶ Bank-A+B        [LOAD]
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

A	Source Bank	A+B, A, B	ロードするROMの指定
D	Destination Bank	A+B, A, B	ロード先のバンクの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ROMカード内の指定したバンクの100コンビネーション、100プログラム、2ドラムキットとグローバル・パラメータを、インターナル・メモリーにロードします。

①ロードするバンク(A)を指定します。

②ロード先のバンク(D)を指定します。

・ロードするバンクに"A+B"を選んだり、ロード先に"A+B"を選んだときは2バンク分のデータを1度にロードします。

☆バンクAにデータがロードされると、グローバルの設定がプリロードの値に変わります。ただし、LCDコントラスト、メモリー・プロテクトは変わりません。

③[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが行われ、NO(G)を押すと中止されます。

☞P7-2 Load 1 Combination(ロード・1コンビネーション)

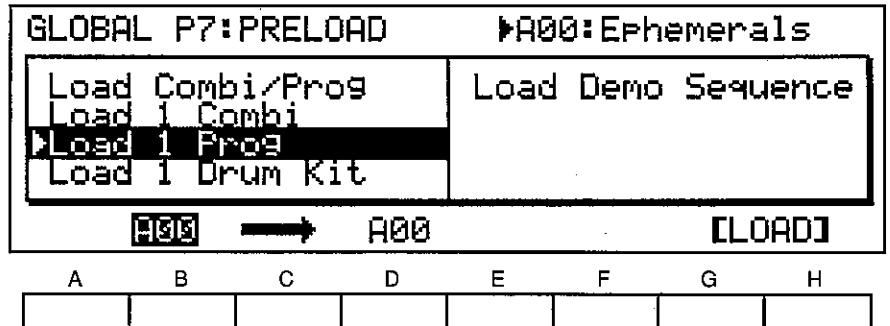
A	ROM Combination	A00～B99	ロードするROMのコンビネーションの指定
D	Internal Combination	A00～B99	ロード先のインターナル・メモリーのコンビネーションの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ROM内の指定した1つのコンビネーションをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

・コンビネーションで使われているプログラムは、P7-3 LOAD 1 PROGRAMで同じプログラム・ナンバーでロードしてください。

①ロードするROM内のコンビネーション(A)と、ロード先のコンビネーション(D)を指定します。

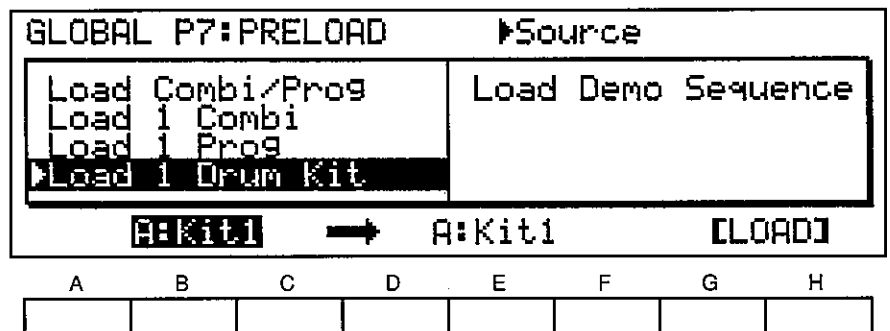
②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

☞P7-3 Load 1 Program(ロード・1プログラム)

A	ROM Program	A00〜B99	ロードするROMのプログラムの指定
D	Internal Program	A00〜B99	ロード先のインターナル・メモリーのプログラムの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ROM内の指定した1つのプログラムをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

①ロードするROM内のプログラム(A)と、ロード先のプログラム(D)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すとキャンセルされます。

☞P7-4 Load 1 Drum Kit(ロード・1ドラムキット)

A	ROM Drum Kit	A : Kit 1〜B : Kit 2	ロードするROM内のドラムキットの指定
D	Int Drum Kit	A : Kit 1〜B : Kit 2	ロード先のインターナル・メモリーのドラムキットの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ROM内の指定した1つのドラムキットをインターナル・メモリーの指定したナンバーにロードします。

①ロードするROM内のドラムキット(A)と、ロード先のドラムキット(D)を指定します。

②[LOAD](G)を押すと表示が変わり、YES(E)を押すとロードが実行され、NO(G)を押すと中止されます。

☞P7-5 Load Demo Sequence(ロード・デモ・シーケンス)(01/Wのみ)

G		〔LOAD〕	ロードの実行

▼工場出荷時のデモ・シーケンス・データをインターナル・メモリーにロードします。

・〔LOAD〕(G)を押すと表示が変わり、YES (E)を押すとロードが行われ、NO(G)を押すと中止されます。

※デモ演奏で使われるプログラムも工場出荷時のものですので、同時にP7-1でロードしてください。

MIDIデータ・ダンプ

01/Wは、MIDIシステムエクスクルーシブ・メッセージを用いて、インターナルの各パラメータ/シーケンス・データをMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)することができます。

・このページが選ばれている時には、GLOBALモードでのMIDIフィルタリング・エクスクルーシブの設定に関わらず、MIDIデータ・ダンプの送受信が行えます。

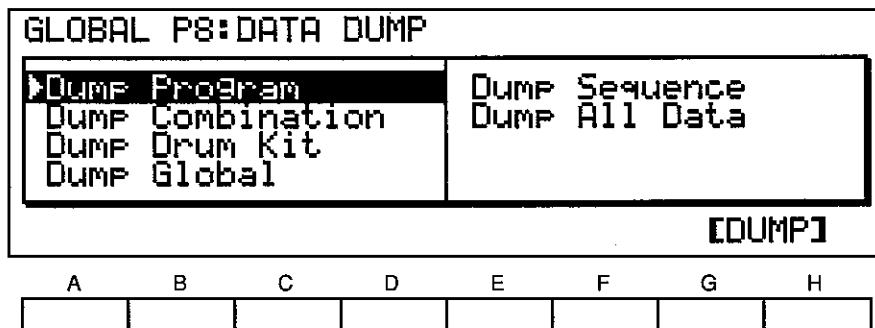
・受信のためには、あらかじめメモリー・プロテクトを"OFF"に設定し、グローバル・チャンネルを送受信側で合わせてあれば、特に操作は必要ありません。

・エクスクルーシブ・データをセーブできるMIDI機器を用意すれば、音色データやシーケンス・データを外部に保存することができます。

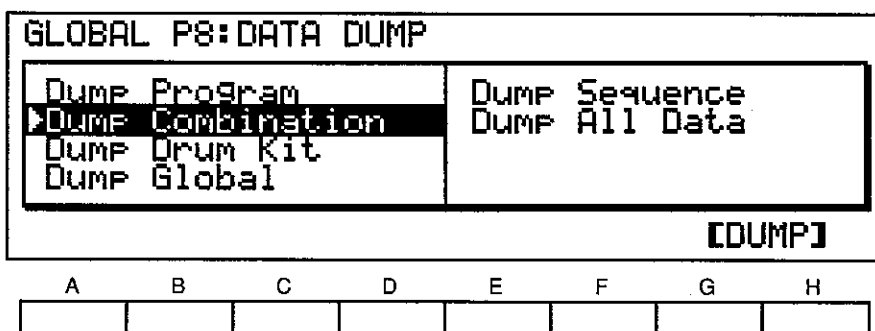
・エクスクルーシブ・データについての詳細は巻末をご覧ください。

データの種類	メッセージの長さ	転送にかかる時間
プログラム(200)	約39Kbytes	約13秒
コンビネーション(200)	約29Kbytes	約10秒
ドラムキット・データ(4)	約2Kbytes	約1秒
グローバル・データ	31bytes	1秒以下
シーケンス・データ(FDつき)	4K〜223Kbytes	1〜72秒
シーケンス・データ(FDなし)	4K〜36Kbytes	1〜12秒
コンビネーション/プログラム/ドラムキット/グローバル/シーケンス(FDつき)	74K〜294Kbytes	24〜94秒
コンビネーション/プログラム/ドラムキット/グローバル/シーケンス(FDなし)	74K〜107Kbytes	24〜34秒

Page-8 Data Dump(データ・ダンプ)

☞P8-1 Dump Program(ダンプ・プログラム)

G		[DUMP]	ダンプの実行

▼インターナル・メモリーの200個のプログラム・パラメータをMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)します。[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

☞P8-2 Dump Combination(ダンプ・コンビネーション)

G		[DUMP]	ダンプの実行

▼インターナル・メモリーの200個のコンビネーション・パラメータをMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)します。[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

☞P8-3 Dump Drum kit(ダンプ・ドラムキット)

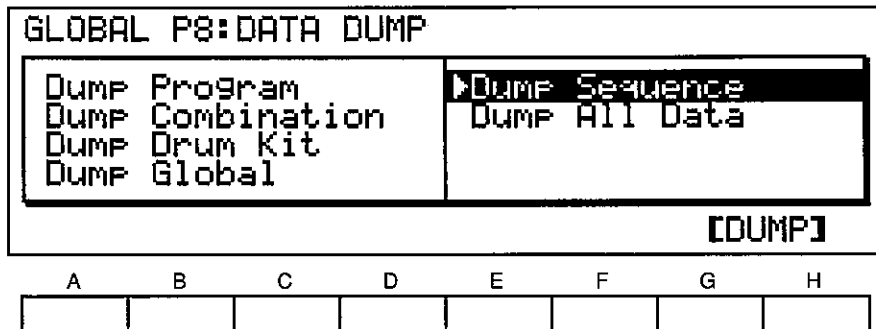
G		[DUMP]	ダンプの実行

▼インターナル・メモリーの4つのドラム・キットのデータ(GLOBALモードP1、P2で設定します)をMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)します。[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

☞P8-4 Dump Global(ダンプ・グローバル)

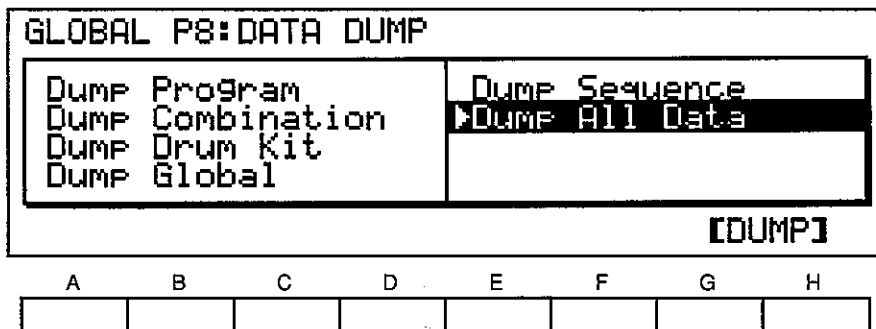
G		[DUMP]	ダンプの実行

▼MIDIの設定以外のグローバル・パラメータをMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)します。[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

☞P8-5 Dump Sequence(ダンプ・シーケンス)

G		[DUMP]	ダンプの実行

▼インターナル・メモリーの全てのシーケンス・データをMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)します。[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

☆FDつきからFDなしへシーケンス・データをダンプするときは、FDつきのシーケンス・データ・メモリーが86%以上Freeであることを確認してください(FDつきは、48,000Step、FDなしは7,000Stepのため)。

☞P8-6 Dump All Data(ダンプ・オール・データ)

G		[DUMP]	ダンプの実行

▼インターナル・メモリーのプログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、ドラムキット・データ、グローバル・パラメータとシーケンス・パラメータの全てのデータをMIDIで接続された他の01/Wに送信(ダンプ)します。[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

☆FDつきからFDなしへオール・データをダンプするときは、FDつきのシーケンス・データ・メモリーが86%以上Freeであることを確認してください(FDつきは、48,000Step、FDなしは7,000Stepのため)。

8.DISKモード(01/WFDのみ)

このモードでは、ディスクのデータのロード(インターナル・メモリーへのコピー)や、ディスクへのセーブ(インターナル・メモリーからのコピー)を行います(01/WFDのみ)。

※01/WFDではシーケンス・データ・メモリーの内容は、電源を切ると失われますので、保存したいデータは電源を切る前にディスクにセーブしてください。

● 使用可能なディスクは「両面倍密、倍トラック」の「3.5インチ・マイクロフロッピーディスク」です。これらのディスクには「MF2DD」「MFD-2DD」などと記載されています。

※01/WFDで扱うディスクのフォーマットには2種類あります。01/Wシリーズと共通のフォーマットと、スタンダードMIDIファイル対応のフォーマットです。

DISKモードのファンクション

● テンキー(0〜9)及びPAGE＋キー、PAGE－キーを使ってページを選びます。

※ページ0〜3とページ4では扱うディスクのフォーマットが異なりますのでご注意ください。

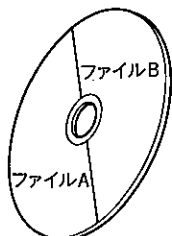
ページ	フォーマット	ファンクション	
P0	01/Wシリーズ・フォーマット	DISK LOAD 1	ディスクのデータをインターナルメモリーにロード(全データのコピーなど)
P1	01/Wシリーズ・フォーマット	DISK LOAD 2	ディスクのデータをインターナルメモリーにロード(1コンビネーションのコピーなど)
P2	01/Wシリーズ・フォーマット	DISK SAVE	インターナルメモリーのデータをディスクにセーブ/ディスクのフォーマット
P3	01/Wシリーズ・フォーマット	MIDI DATA FILE	MIDIバルクデータの転送(ロード、セーブ)
P4	スタンダードMIDIファイル・フォーマット	STANDARD MIDI FILE	スタンダードMIDIファイル・データのロード/セーブ/フォーマット

ファイルについて

01/WFDのディスクのフォーマットには2種類あります(01/Wシリーズ・フォーマット、スタンダードMIDIファイル・フォーマット)。

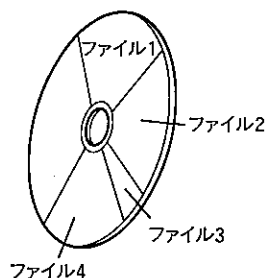
・01/Wシリーズ・フォーマット

01/WFDは2つのファイル(ファイルA、ファイルB)がディスク上で使用できます。1つのファイルにはインターナルの全データと、MIDIデータ・ファイラー機能で受信したMIDIデータをそっくり1つずつ記録することができます。

ファイルB
ファイルA

※P0でのロードやP2でのセーブでは2バンク分のプログラムやコンビネーションのデータが書き換えられます。

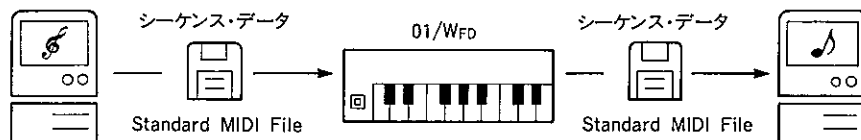
1ファイル

200コンビネーション
200プログラム
4ドラムキット
1グローバル
シーケンス・データ
(10ソング、100パターン)
MIDIデータ(64Kbytes)

・スタンダードMIDIファイル・フォーマット
ディスク上で複数のファイルが使用できます。シーケンス・データ専用のファイルで、1つのファイルが1つのソングに対応しています。

1ファイル

1ソングのシーケンス・データ
（演奏データのみ）

スタンダードMIDIファイル

メーカーや機種にとらわれずにシーケンス・データをフロッピー・ディスクでやりとりできます。これに対応している他の機種のシーケンス・データのファイルを01/WFDでロードして演奏させたり、または、01/WFDで作成したシーケンス・データをスタンダードMIDIファイルとしてディスクにセーブし、それをこれに対応している他の機種でロード、演奏させることができます。
01/WFDのシーケンス・データのディスクへのセーブのフォーマットには2種類あります。01/Wシリーズ・フォーマットでのセーブでは、01/WFDで行えるシーケンサーの設定のほとんどと演奏データがセーブされます。また、そのデータを01/Wproや01/WproXでロードし演奏させることもできます（48,000ステップ）。
スタンダードMIDIファイルとしてセーブすると、シーケンサーの一部の設定と演奏データがセーブされます。そのデータはSTANDARD MIDIファイル未対応の01/WFDではロードできませんが、スタンダードMIDIファイルに対応していれば他のメーカーの機種でもロードし、演奏できます。
なお、どちらの方法でセーブするかは、ディスクのフォーマット時に決まります。

※他の01/WFDとスタンダードMIDIファイルでシーケンス・データのやりとりを行うときは、あらかじめその01/WFDがスタンダードMIDIファイルに対応しているか確認してください。

※01/WFDで扱うスタンダードMIDIファイルのディスクは 720K のDOSフォーマットです。

DISK

ディスクからのロード

ディスクからインターナル・メモリーへデータをロードします。
● ロード先に指定したインターナル・メモリーのデータはロードにより失われます。

ロードできるデータの種類は次の通りです。

全データ(P0-1)	全コンビネーション/プログラム/ドラムキット/グローバル・パラメータ(P0-2)	1コンビネーション(P1-1) 1プログラム(P1-2) 1ドラムキット(P1-5)
	全シーケンス・データ(P0-3)	1ソング(P1-3) 1パターン(P1-4)
MIDIデータ・ファイル(P3-1)		

● ディスクのロード中「Now Loading」が表示されている間は、絶対にディスクを取り出さないでください。
● データが正しくロードされると、「Completed」と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディスクドライブにセットしなおしてもう一度ロードの操作を行ってください。(エラー・メッセージについては、P.211「エラー・メッセージ一覧」をご覧ください。)
● GLOBALモードP4-5でメモリープロテクトが"ON"に設定されているとロードは行えません。

Page-0 Disk Load(ディスク・ロード)

☞P0-1 Disk Load All Data(ディスク・ロード・オール・データ)

```
DISK P0:LOAD-1          ▶Source File
▶Load All Data
 Load Combi/Prog
 Load All Sequence
        File-B                 [LOAD]
   A    B    C    D    E    F    G    H
```

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク上の、1つのファイルの全てのデータ(MIDIデータを除く)を、インターナル・メモリー(バンクA+Bとシーケンス・メモリー)にロードします。ただし、LCDコントラスト、メモリー・プロテクトは変わりません。

①ディスクをディスクドライブにセットします。
②ロードするファイル(A、ファイルA、ファイルB)を指定します。
③[LOAD](G)を押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

☞P0-2 Disk Load All Combi/Prog(ディスク・ロード・オール・コンビネーション/プログラム)

▼ディスク上の、1つのファイルの全てのコンビネーション、プログラム、ドラムキットとグローバル・パラメータを、インターナル・メモリー(バンクA+B)にロードします。ただし、LCDコントラスト、メモリー・プロテクトは変わりません。

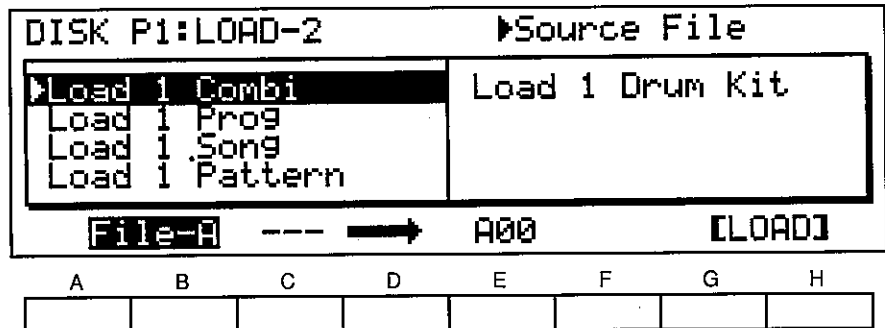
●操作方法はP0-1 Load All Dataと同じです。

☞P0-3 Disk Load All Sequence(ディスク・ロード・オール・シーケンス)

▼ディスク上の、1つのファイルの全てのシーケンス・データを、インターナルのシーケンス・メモリーにロードします。

●操作方法はP0-1 Load All Dataと同じです。

Page-1 Disk Load-2(ディスク・ロード2)

☞P1-1 Disk Load 1 Combination(ディスク・ロード・1 コンビネーション)

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
C	Disk Combination	A00〜A99, B00〜B99	ロードするファイル内のコンビネーションの指定
E	Internal Combination	A00〜A99, B00〜B99	ロード先のインターナル・メモリーのコンビネーションの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

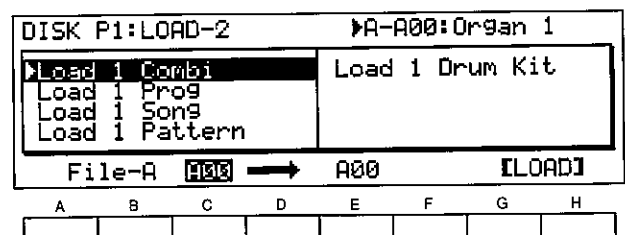
▼ディスク内の、1コンビネーションをインターナル・メモリーにロードします。

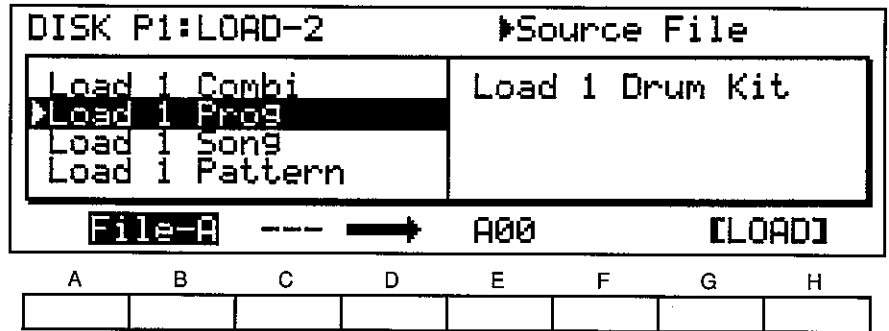
●コンビネーションで使われているプログラムは、P1-2 Load 1 Programで同じプログラムナンバーにロードしてください。

①ディスクをディスク・ドライブにセットします。

②ロードするコンビネーションのあるファイル(A)、コンビネーション・ナンバー(C)と、ロード先のインターナル・メモリーのコンビネーション・ナンバー(E)を指定します。

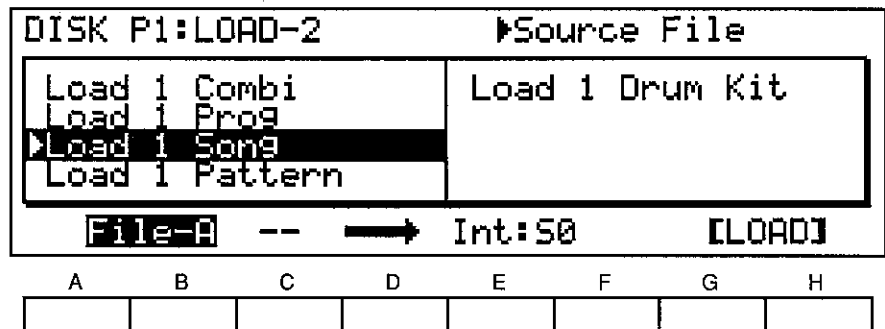
●Cキーを押したときにディスク内のコンビネーション・ネーム・エリアをサーチするため、0.4〜1.6秒ほどキー操作がきかなくなります。

●サーチが終ると、画面右上にコンビネーション・ネームが表示されます。

③Gキーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

☞P1-2 Disk Load 1 Program(ディスク・ロード・1 プログラム)

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
C	Disk Program	A00〜A99, B00〜B99	ロードするファイル内のプログラムの指定
E	Internal Program	A00〜A99, B00〜B99	ロード先のインターナル・メモリーのプログラムの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク内の、1プログラムをインターナル・メモリーにロードします。
①ディスクをディスクドライブにセットします。
②ロードするプログラムのあるファイル(A)、プログラム・ナンバー(C)と、ロード先のインターナル・メモリーのプログラム・ナンバー(E)を指定します。

● Cキーを押したときにディスク内のプログラム・ネーム・エリアをサーチするため、0.4〜1.6秒ほどキー操作がきかなくなります。
● サーチが終ると、画面右上にプログラム・ネームが表示されます。
③Gキーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

☞P1-3 Disk Load 1 Song(ディスク・ロード・1 ソング)

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
C	Disk Song	S0〜S9	ロードするファイル内のソングの指定
E	Internal Song	S0〜S9	ロード先のインターナル・メモリーのソングの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク内の1ソング・データ(各設定と演奏データ)をインターナル・メモリーにロードします。

● パターンを使っているソングをロードする時は、あらかじめ使用しているパターンをロードしておいてください。

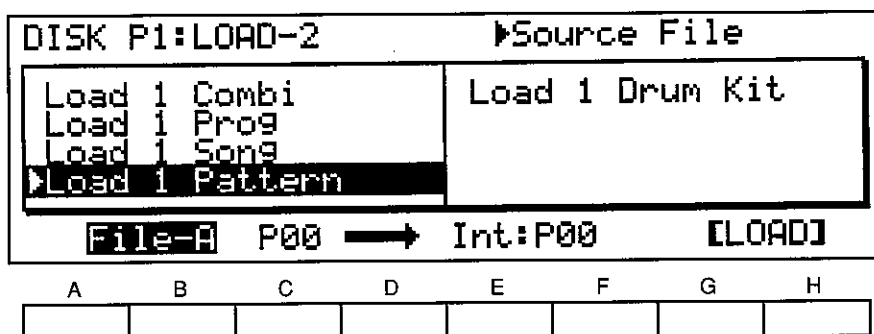
①ディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするソングのあるファイル(A)、ソング・ナンバー(C)と、ロード先のインターナル・メモリーのソング・ナンバー(E)を指定します。

● Cキーを押したときにディスク内のソング・ネーム・エリアをサーチするため、0.4〜1.6秒ほどキー操作がきかなくなります。

● サーチが終ると、画面右上にソング・ネームが表示されます。

③Gキーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

☞P1-4 Disk Load 1 Pattern(ディスク・ロード・1 パターン)

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
C	Disk Pattern	P00〜P99	ロードするファイル内のパターンの指定
E	Internal Pattern	P00〜P99	ロード先のインターナル・メモリーのパターンの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク内の1パターン・データ(各設定と演奏データ)をインターナル・メモリーにロードします。

①ディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするパターンのあるファイル(A)、パターン・ナンバー(C)と、ロード先のインターナル・メモリーのパターン・ナンバー(E)を指定します。

③Gキーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

☞P1-5 Disk Load 1 Drum Kit(ディスク・ロード・1 ドラムキット)

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
C	Disk Drum Kit	A : Kit 1〜B : Kit 2	ロードするファイル内のドラムキットの指定
E	Internal Drum Kit	A : Kit 1〜B : Kit 2	ロード先のインターナル・メモリーのドラムキットの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク内の、1ドラムキットをインターナル・メモリーにロードします。

①ディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするドラムキットのあるファイル(A)、ドラムキット・ナンバー(C)と、ロード先のインターナル・メモリーのドラムキット・ナンバー(E)を指定します。

③Gキーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

ディスクへのセーブ

インターナル・メモリーからディスクへデータをセーブします。
セーブを行うと、ディスク内にすでにセーブされているファイルは消去されますので、書き換えたくないディスクはプロテクトをかけておくなどして充分ご注意ください。

● セーブできるデータは次の通りです。

全データ(P2-1)	全コンビネーション/プログラム/ドラムキット/グローバル・パラメータ(P2-2)
	全シーケンス・データ(P2-3)
MIDIデータ・ファイル	(P3-2)

● ファイル中の、1つのコンビネーション/プログラム/ソング/パターン/ドラムキットのみを書き換えることはできません。(インターナル・メモリーの内容を別のファイルとしてセーブして)編集したいファイルをロードしてから、インターナル・メモリー上で編集を行ってください。

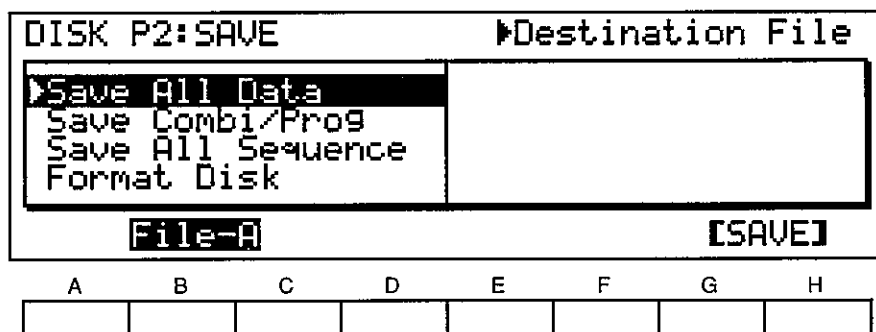
● 新たに購入した生ディスクにデータをセーブする場合には、最初に「フォーマット」という操作を、行わなければなりません。また、他の機器で使用したりスタンダードMIDIファイルに使用した2DDのディスクに01/WFDのデータをセーブする場合にも、「フォーマット」の操作を行わなければなりません。詳しくは、P2-4フォーマットディスクをご覧ください。

● ディスクのセーブ中("Now Saving"が表示されている間)は、絶対にディスクを取り出さないでください。

● 正しくセーブが行われると、"Completed"と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディスクドライブにセットしなおしてもう一度セーブの操作を行ってください。(エラー・メッセージについては、P.211「エラー・メッセージ一覧」をご覧ください。)

● セーブやフォーマットを行う際はあらかじめディスクについているライト・プロテクト・タブを解除しておいてください。

Page-2 Disk Save All(ディスク・セーブ・オール)

☞P2-1 Disk Save All Data(ディスク・セーブ・オール・データ)

A	File	A, B	セーブ先のディスク内のファイルの指定
G		[SAVE]	セーブの実行

▼インターナル・メモリー(バンクA+Bとシーケンス・メモリー)の全てのデータ(MIDIデータを除く)を、ディスクにセーブします。

①データをセーブするディスクをディスクドライブにセットします。

・あらかじめディスクについているライト・プロテクト・タブを解除しておいてください。

②セーブ先のファイル(A、ファイルA、ファイルB)を指定します。

③[SAVE](G)を押すと表示が変わりますので、セーブを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

☞P2-2 Disk Save All Combi/Prog/Drums/Glob(ディスク・セーブ・オール・コンビネーション/プログラム/ドラムス/グローバル)

▼インターナル・メモリーバンク(A+B)の全てのコンビネーション、プログラム、ドラムキットとグローバルパラメータを、ディスクにセーブします。

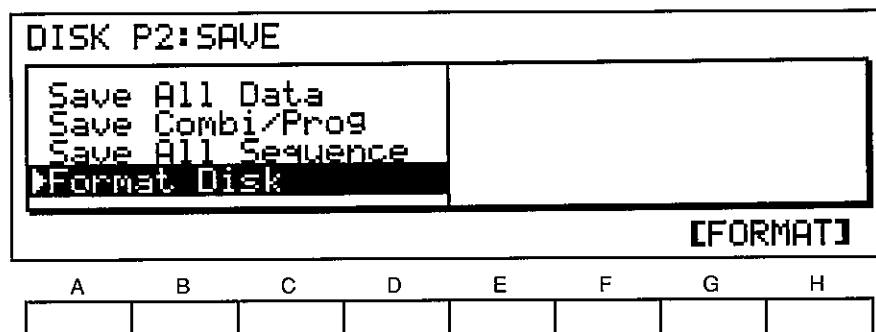
●操作方法はP2-1 Save All Dataと同じです。

☞P2-3 Disk Save All Sequence(ディスク・セーブ・オール・シーケンス)

▼インターナルのシーケンス・メモリーの全てのシーケンス・データを、ディスクにセーブします。

●操作方法はP2-1 Save All Dataと同じです。

ディスクのフォーマット

☞P2-4 Format Disk(フォーマット・ディスク)

G		[FORMAT]	フォーマットの実行

▼フロッピーディスク(3.5'2DD)を01/WFD用のディスクとして初期化します。

● 新たに購入した生ディスクにデータをセーブする場合には、最初に「フォーマット」を行わなければなりません。また、他の機器で使用したりスタンダードMIDIファイルに使用した2DDのディスクに01/Wシリーズのデータをセーブする場合にも、「フォーマット」を行わなければなりません。

フォーマットを行うと、そのディスク内のデータは全て消去されてしまいますので、大切なディスクにはプロテクトをかけるなどして充分ご注意ください。

①フォーマットするディスクをディスクドライブにセットします。

②FORMAT(G)を押すと表示が変わりますので、フォーマットを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

● この時、あらかじめディスクについているライトプロテクトを解除しておいてください。

● フォーマットは約2分かかります。

● フォーマット中(「Now Formatting」が表示されている間)は、絶対にディスクを取り出さないでください。

● 正しくフォーマットが行われると、「Completed」と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディスクドライブにセットしなおしてもう一度フォーマットの操作を行ってください。(メッセージについては、P.211「エラー・メッセージ一覧」をご覧ください。)

※スタンダードMIDIファイル用ディスクのフォーマットはP4-4で行います。

MIDIデータ・ファイル

01/WFDではMIDIで接続した外部機器のエクスクルーシブ・メッセージ(各機種特有の音色データ)をディスクにセーブすることができます。

- 1ファイルに64KbytesまでのMIDIデータが記憶できます。
- エクスクルーシブ・メッセージの扱いは機種ごとに異なるため、エクスクルーシブ・メッセージに対応したMIDI機器であっても01/WFDにセーブできない場合があります。

※MIDIデータファイルのセーブ/ロードを行うためには、シーケンス・データ・メモリーに35%以上の空きが必要です。

※このページが選ばれているときには、GLOBALモードでのMIDIフィルタリング・エクスクルーシブの設定に関わらず、MIDIデータの送受信が行えます。

Page-3 Data File(データ・ファイル)

☞P3-1 Disk Load MIDI Data(ディスク・ロードMIDIデータ)

A	File	A, B	ロードするディスク内のファイルの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

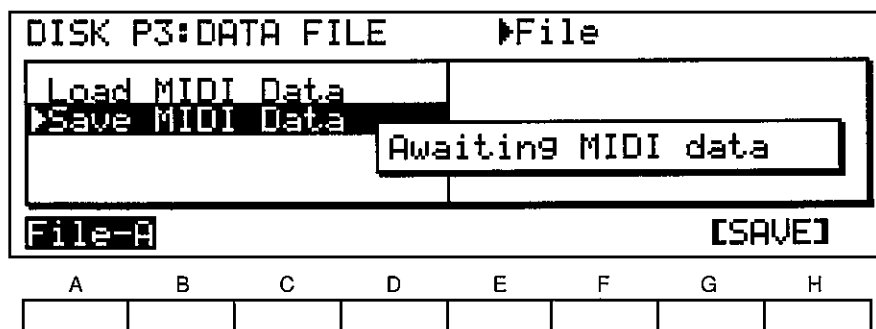
▼P3-2 Save MIDI Dataでディスクにセーブした、外部のMIDI機器のためのエクスクルーシブ・メッセージ(各機種特有の音色データ)をロードし、MIDI OUTします。

①ロードするディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするファイル(A、ファイルA、ファイルBのどちらか)を指定します。

③[LOAD](G)を押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押します。

- 「Now Loading」の表示が出ている間は、絶対にディスクを取り出さないでください。

☞P3-2 Disk Save MIDI Data(ディスク・セーブMIDIデータ)

A	File	A, B	セーブ先のディスク内のファイルの指定
G		[SAVE]	セーブの実行

▼外部のMIDI機器からのMIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信し、ディスクにセーブします。

このファンクションを選んだときから[SAVE](G)を押すまでに本体内メモリーに受信したデータがセーブされます。

※MIDIデータファイルのセーブを実行するためには、シーケンス・データ・メモリーに35%以上の空きがあることが必要です。

①セーブ先のディスクをライトプロテクトタブを解除してディスクドライブにセットします。

②セーブ先のファイル(A、ファイルA、ファイルBのどちらか)を指定します。

③01/WFDのMIDI INに接続してあるMIDI機器でMIDIの送信を実行します。各機種によってその呼び名は様々ですが「データ・ダンプ」、「エクスクルーシブ・データの送信」など、各機種の取扱説明書のMIDIに関する項目をご覧ください。

●ディスプレイに受信したメッセージのバイト数が表示されます。

●合計64K byteになるまで(合計約21秒)複数の機器のエクスクルーシブ・メッセージを記憶することもできます。(同一の機種が2台以上ある場合、KORG製品の場合はMIDIチャンネルをかえるなど、メッセージが区別できるように設定する必要があります。)

●受信したデータが64Kbytesを越えた場合には、エラー・メッセージが表示され、それまでに受信したデータは無効になります。

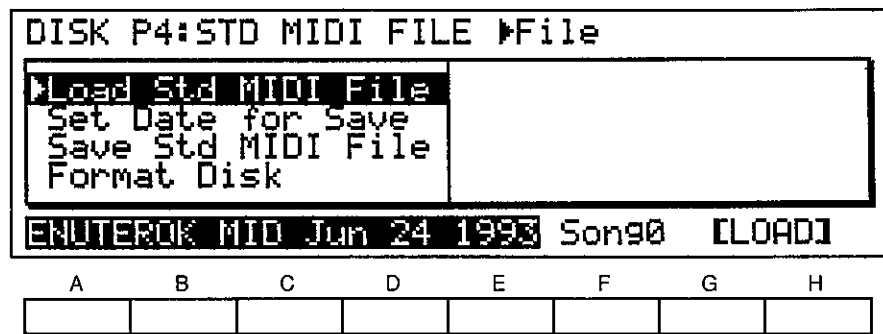
④受信が終ったら[SAVE](G)を押すと表示が変わりますので、ディスクにセーブするときはYES(E)を押し、中止するときはNO(G)を押してください。この操作を行うまでディスクにはデータはセーブされません。

●「Now Saving」の表示が出ている間は、絶対にディスクを取り出さないでください。

スタンダードMIDIファイル

Page-4 Standard MIDI File

メーカーや機種にとらわれずにフロッピー・ディスクでシーケンス・データのやりとりを行う『スタンダードMIDIファイル』のページです。

☞P4-1 Load Song Data（ロード・ソング・データ）

A			ロードするディスク内のファイルの指定
E Song		0〜9	ロード先のソングの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼スタンダードMIDIファイル形式で720KのDOSフォーマットの2DDディスクに入っているシーケンス・データをロードします。

①ロードするディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするファイル（A）を選びます。

③ロード先のソング（F）を選びます。

④[LOAD]（G）を押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES（E）を押し、中止するときはNO（G）を押します。

・「Now Loading」の表示が出ている間は、絶対にディスクを取り出さないでください。

※01/WFDで作製したシーケンス・データでも、スタンダードMIDIファイルでセーブされたものは、ロードの際、「Memory Full」と出ることがあります。これは、メモリーを節約するためにパターンを多用しても、セーブの際すべてオープン（展開）されてしまうためです。

※ディスクからロードされるのはソング・ネームと演奏データのみなので、各トラックの設定は別に行う必要があります。

☞P4-2 Date for Save(デート・フォー・セーブ)

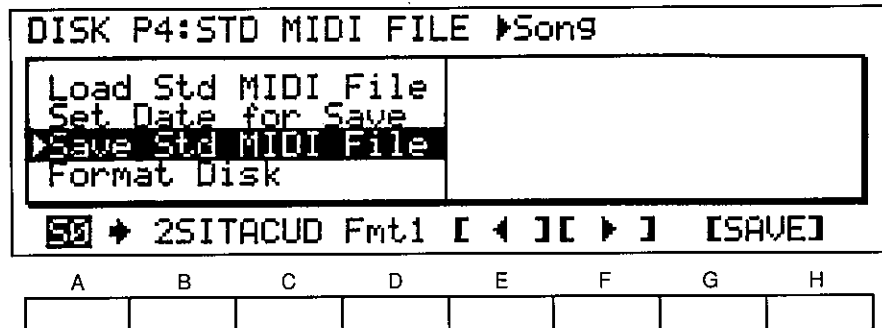
B	Month	Jan〜Dec	日付けの「月」の設定
C	Day	01〜31	日付けの「日」の設定
D	Year	1980〜2079	日付けの「年」の設定

セーブするファイルに日付を付けます。
P4-1でロードをするとき、ここで付けた日付がBに表示されます。

また、パソコンでディスクのディレクトリを見ると、ファイルごとにこの日付も表示されます。

☞P4-3 Save Song Data(セーブ・ソング・データ)

```
DISK P4:STD MIDI FILE ▶Song
 Load Std MIDI File
 Set Date for Save
▶Save Std MIDI File
 Format Disk
S0 ◆ 2SITACUD Fmt1 [ ◀ ][ ▶ ]  [SAVE]
```

A	B	C	D	E	F	G	H

A S	Song	0〜9	セーブするソングの指定
D Fmt	File Format	0,1	セーブするときのファイルのフォーマットの設定
E		[◀]	セーブするファイルのリネーム・カーソルを左に移動
F		[▶]	セーブするファイルのリネーム・カーソルを右に移動
G		[SAVE]	セーブの実行

▼インターナル・メモリーのソングをスタンダードMIDIファイル形式でディスクにセーブします。

・セーブされるのはソング・ネームと演奏データです。

①セーブ先のディスクをライトプロテクトを解除してディスクドライブにセットします。

②セーブするソング(A)を指定します。ソングを選ぶたびにソングネーム10文字のはじめの8文字がファイル名として(B)に表示されます。ただし、ファイル名に使えない文字があるときは"＿"に変わります。そのため、ソング・ネームのはじめ8文字が同じだったり、記号が"＿"に変わったためにファイル名が同じになってしまうファイルがディスクにないかどうか注意してください。

③必要があれば(B)に表示されているファイル名を[◀](E)、[▶](F)とVALUEスライダー、△/▽キーを用いて変更します。英(大文字のみ)数字と記号(ソングネームには使えてもファイルネームには使えないものがあります)を合わせて8文字までの名前がつけられます。

※ここでネームを作っても(A)でソングを選び直すと、そのソングネームに変わってしまいますので注意してください。

④セーブするファイルのフォーマットを設定(D)します。
このフォーマットはスタンダードMIDIファイルに定められているもので、ファイルごとにフォーマット0か1を設定します。

フォーマット0：1〜16の全てのトラック・データを1つのトラックにまとめてセーブします。

フォーマット1：トラック別にセーブします。このデータをロードすると、データ制作時と同じトラックにデータが入ります。

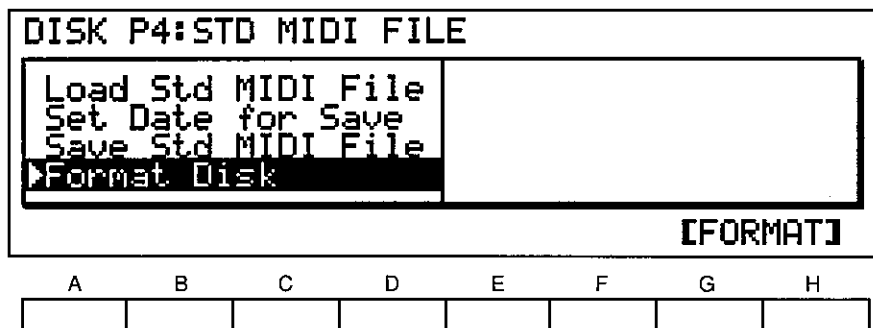
フォーマット1でのセーブをするのが通常ですが、他機種でロードする際に不都合が生じることがあります(フォーマット1に対応していない、トラック数が足りないなど)。そういう場合はフォーマット0でセーブしてください。

⑤[SAVE](G)を押すと表示が変わりますので、ディスクにセーブするときは[YES](E)を押し、中止するときは[NO](G)を押してください。
ディスク内にすでに同じネームのファイルがあるときは「File Already Exist, Over Write ?」と表示されます。[YES]、[NO]のどちらかを押してください。

・「Now Saving」の表示が出ている間は絶対にディスクを取り出さないでください。

※ファイルの拡張子は.MIDとなります。　例 KORG.MID

※パターンを使用している部分はオープン(展開)されてセーブされます。したがって、パターンを多用しているソングをセーブすると、ディスク内のメモリーを多量に使用し、それを01/WFD内に再びロードすると入りきらないことがあります。

☞P4-4 Format Disk(フォーマット・ディスク)

[G]		[FORMAT]	フォーマット・ディスクの実行

▼フロッピーディスク(3.5'2DD)をスタンダードMIDIファイル用のディスクとして初期化します。

● 新たに購入した生ディスクにデータをセーブする場合には、最初に「フォーマット」を行わなければなりません。また、他の機器で使用したり01/Wシリーズの通常のファイルに使用した2DDのディスクにスタンダードMIDIファイルのデータをセーブする場合にも、「フォーマット」を行わなければなりません。
フォーマットを行うと、そのディスク内のデータは全て消去されてしまいますので、大切なディスクにはプロテクトをかけるなどして充分ご注意ください。

①フォーマットするディスクをディスクドライブにセットします。

②[FORMAT]([G])を押すと表示が変わりますので、フォーマットを行って良い時はYES[[E]]を押し、中止するときはNO[[G]]を押します。

● この時、あらかじめディスクについているライトプロテクトを解除しておいてください。

● フォーマットは約2分かかります。

● フォーマット中(「Now Formatting」が表示されている間)は、絶対にディスクを取り出さないでください。

● 正しくフォーマットが行われると、「Completed」と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディスクドライブにセットしなおしてもう一度フォーマットの操作を行ってください。(エラー・メッセージについては、P.211「エラー・メッセージ一覧」をご覧ください。)

※720KのDOSフォーマットにフォーマットされます。

※01/Wシリーズ用のディスクのフォーマットはP2-4で行います。

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description		E N A
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note Off		A
			kkk kkkk=24～108	(61Keys+Transpose)	
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On		A
			kkk kkkk=24～108	(61Keys+Transpose)	
			vvv vvvv=1～127		
1010 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Poly Key Pressure	(Seq Recorded Data)	TandQ
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Bank Select(MSB)	(BANK Key)	P
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	(Joy Stick(+Y))	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	(Joy Stick(-Y))	C
1011 nnnn	0000 1010	0vvv vvvv	Panpot		C
1011 gggg	0000 1100	0vvv vvvv	Effect1 Control	(Assignable Pedal1)	C
1011 gggg	0000 1101	0vvv vvvv	Effect2 Control	(Assignable Pedal2)	C
1011 nnnn	0010 0000	0000 00bb	Bank Select(LSB)	(BANK Key)	P
			bb=0～3:Bank A～D		
1011 gggg	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB)	(V. Slider, A. Pedal) *1	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	(Assignable Pedal)	C
1011 gggg	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB)	(V. Slider, A. Pedal) *1	E
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Damper Off	(Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0100 0000	0111 1111	Damper On	(Damper Pedal)	C
1011 gggg	0101 1011	0000 0000	Effect1 Off	(Assignable Pedal)	C
1011 gggg	0101 1011	0111 1111	Effect1 On	(Assignable Pedal)	C
1011 gggg	0101 1100	0000 0000	Effect2 Off	(Assignable Pedal)	C
1011 gggg	0101 1100	0111 1111	Effect2 On	(Assignable Pedal)	C
1011 gggg	0110 0000	0000 0000	Data Increment	(△ Key) *1	E
1011 gggg	0110 0001	0000 0000	Data Decrement	(▽ Key) *1	E
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data	(Seq Recorded Data)	CandQ
			ccc cccc=00～101		
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program Change	(Program/Combi Change)	P
			ppp pppp=0～99		
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	Channel Pressure	(After Touch)	T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	(Joy Stick(X))	C

nnnn : MIDI Channel No.(0～15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track's chann
and when in Combination Mode, each timbre's channel.
gggg : Always Global Channel No.(0～15)

ENA = A : Always Enabled
C : Enabled when Control Filter is ENA
P : Enabled when Program Filter is ENA
T : Enabled when After Touch Filter is ENA
E : Enabled when Exclusive Filter is ENA
Q : Enabled when Sequencer is Playing(T), Recording(R)

*1 : Prog, E. Prog, Combi, E. Combi Mode Only

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer
			111 1111 : Least significant
			hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	---- ----	Song Select
			s ssss : Song No. = 0～29 (10～29:Card)

Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description	
1111 1000	Timing Clock	*2
1111 1010	Start	*2
1111 1011	Continue	*2
1111 1100	Stop	*2
1111 1110	Active Sensing	

*2 : Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY)

1111 0000 (F0)	Exclusive Status	
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message	
0000 gggg (0g)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)	
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE	
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY	
0100 0010 (42)	KORG ID	(MANUFACTURERS ID)
0010 1011 (2B)	01/W Series ID	(FAMILY CODE (LSB))
0000 0000 (00)		(- - (MSB))
0000 0mmm (0m)		(MEMBER CODE (LSB))
0000 0000 (00)		(- - (MSB))
0### #### (##)	ROM No. 1～	(Minor Ver. (LSB))
0000 0000 (00)		(- - (MSB))
0### #### (##)	SOFT VER. 1～	(Major VER. (LSB))
0000 0000 (00)		(- - (MSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE	

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

m = 3 : 01/W PRO X
4 : 01/W PRO

*3 : m=0 : 01/W FD
1 : 01/W (no FD)
2 : 01R/W
3 : 01/W pro
4 : 01/W pro X

1-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status
2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID
3rd Byte = 0011 gggg (3g) : Format ID g:Global ch.
4th Byte = 0010 1011 (2B) : 01/W Series ID
(1st–4th Byte: EX. Header)
5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data
⋮
LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive …… EOX

Function Code List

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA	○			
47	ALL DRUM SOUND(PCM CARD) NAME DUMP	○			
45	ALL MULTISOUND(PCM CARD) NAME DUMP	○			
4E	MODE CHANGE		○		
41	PARAMETER CHANGE		○		
53	DRUMKIT PARAMETER CHANGE		○		
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○		
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○		○	
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○		
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○		○	
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	○		○	
51	GLOBAL DATA DUMP	○		○	
52	DRUMS DATA DUMP	○		○	
50	ALL DATA(GLOBAL, DRUM, COMBI, PROG, SEQ) DUMP	○		○	
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR	○			○
23	DATA LOAD COMPLETED				○
24	DATA LOAD ERROR				○
21	WRITE COMPLETED				○
22	WRITE ERROR				○

Transmitted when
R : Request Message is received
C : Mode or No. is changed by SW
D : Data dump by SW (Don't respond to Exclusive ENA, DIS)
E : EX. Message received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description		E N A
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off		A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off		A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv=1～127		A
1010 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Poly Key Pressure (For Seq. Recording)		TandQ
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Bank Select(MSB)		P
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	For Pitch Modulation		C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	For VDF Modulation		C
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB)	*1, 3	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume		C
1011 nnnn	0000 1010	0vvv vvvv	Panpot		C
1011 nnnn	0000 1011	0vvv vvvv	Expression		C
1011 gggg	0000 1100	0vvv vvvv	Effect1 Control		C
1011 gggg	0000 1101	0vvv vvvv	Effect2 Control		C
1011 nnnn	0010 0000	0000 00bb	Bank Select(LSB) bb=0～3:Bank A～D		P
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB)	*1, 3	E
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Damper Off		C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On		C
1011 gggg	0101 1011	00xx xxxx	Effect1 Off		C
1011 gggg	0101 1011	01xx xxxx	Effect1 On		C
1011 gggg	0101 1100	00xx xxxx	Effect2 Off		C
1011 gggg	0101 1100	01xx xxxx	Effect2 On		C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	DATA Increment	*1, 3	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement	*1, 3	E
1011 nnnn	0110 0100	0000 00rr	RPN Parameter No. (LSB)	*3, 4	E
1011 nnnn	0110 0101	0000 0000	RPN Parameter No. (MSB)	*3, 4	E
1011 nnnn	0111 1001	0000 0000	Reset All Controllers		C
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data (For Seq. Recording) ccc cccc=00～101		CandQ
1011 gggg	0111 1010	0000 0000	Local Control Off		A
1011 gggg	0111 1010	0111 1111	Local Control On		A
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off		A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)		A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmmm	(All Notes Off) m mmmm=0～16		A
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)		A
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program, Combination Change	*2, 3	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	Channel Pressure (After Touch)		T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change		C

x : Random

ENA …… Same as TRANSMITTED DATA

*1 : Prog, E. Prog, Combi, E. Combi Mode Only
*2 : Data beyond value of 99 are assigned a new value by subtracting 100 and change the Bank.
ex. When in Bank A, and Received Prog No. is 110.
Change the Bank to B, and change the Prog No. to 10.

*3 : After Processing (While Exclusive ENA),
Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

*4 : rr = 0 : Pitch Bend Sensitivity
= 1 : Fine Tune (When Received Ch = Global Ch. Master Tune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	---- ----	Song Select s ssss : Song No. = 0~29(10~29:Card)

Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1000	Timing Clock *4
1111 1010	Start *4
1111 1011	Continue *4
1111 1100	Stop *4
1111 1110	Active Sensing

*4 : Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0*** **** (**)	MIDI CHANNEL
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0001 (01)	INQUIRY REQUEST
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

*5 = 0~F : Receive if Global Channel
= 7F : Receive any Channel

2-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* Don't receive when Sequencer is Playing, Recording

Function Code List

Func	Description	G	C	P	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	○	42
1F	ALL DRUM SOUND (PCM CARD)NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	47
16	ALL MULTISOUND (PCM CARD)NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	45
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST			○		40
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○	4C
19	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST		○			49
1D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○	4D
18	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	48
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	52
0F	ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ)DUMP REQ	◎	○	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST			○		21
1A	COMBINATION WRITE REQUEST		○			21
40	PROGRAM PARAMETER DUMP			○		23
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
49	COMBINATION PARAMETER DUMP		○			23
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	○	○	23
50	ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ) DUMP	◎	○	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE		○	○		23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○				23

Receive when in
G : GLOBAL Mode
(◎…Does not respond to Exclusive ENA, DIS in DATA DUMP Page)
C : COMBI, E. COMBI Mode
P : PROG, E. PROG Mode
A : ANY OTHER Mode

No. : MIDI Out Function No.
(transmitted after the message has been received.)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive. T : Transmit)

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	ALL DRUM SOUND NAME DUMP REQUEST 1FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=47 or Func=24 message.

(4) ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	ALL MULTISOUND NAME DUMP REQUEST 16H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=45 or Func=24 message.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUES 1CH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=4C or Func=24 message.

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=49 or Func=24 message.

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=4D or Func=24 message.

(8) ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 18H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=48 or Func=24 message.

(9) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=51 or Func=24 message.

(10) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0000 1101	DRUMS DATA DUMP REQUEST 0DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=52 or Func=24 message.

(11) ALL DATA(GLOB. DRUMS. COMBI. PROG. SEQ) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB. CMB. PRG. SEQ) DUMP REQ 0FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message. and transmits Func=50 or Func=24 message.

(12) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 00bb	Write Program Bank (NOTE 1)
0ppp pppp	Write Program No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message. writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(13) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 00bb	Write Combination Bank (NOTE 1)
0ppp pppp	Write Combination No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message. writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(14) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H
0ddd dddd	Data (NOTE 2, 3)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data. and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=10 message. and transmits this message & data.
When the Program No. is changed by SW. transmits this message & data.

(15) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2,4)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=1C message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H
0ddd dddd	Data (NOTE2,5)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=19 message, and transmits this message & data.
When the Combi No. is changed by SW, transmits this message & data.

(17) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2,6)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=1D message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(18) ALL SEQUENCE DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP 48H
0000 0000	
0sss ssss	Seq. Data Size (NOTE 7-1)
⋮	⋮
0ddd dddd	Control Data (NOTE 2,7-2)
⋮	⋮
0ddd dddd	Sequence Data (NOTE 2,7-3)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=18 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(19) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2,8)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=0E message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(20) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010	DRUMS DATA DUMP 52H
0000 0000	
0ddd dddd	Data (NOTE 2,9)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 messsage.
Receives Func=0D message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(21) ALL DATA(GLOBAL,DRUMS,COMBI,PROG,SEQ.) DUMP R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLBL,COMBI,PROG,SEQ.) DUMP 50H
0000 0000	
0sss ssss	Seq. Data Size (NOTE 7-1)
⋮	⋮
0ddd dddd	Data (NOTE 2,10)
⋮	⋮
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=0F message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(22) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0,42,3n,2B	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
0000 mmmm	Mode Data (NOTE 11)
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message & data, changes the Mode, and transmits Func=23 or Func=24.
When the Mode is changed by SW, transmits this message & data.

(23) PARAMETER CHANGE R. T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0001	PARAMETER CHANGE	41H
0000 0ppp	Parameter Page	(TABLE 6, 7)
0000 0sss	Parameter Stage	(TABLE 6, 7)
0000 0ppp	Parameter Position	(TABLE 6, 7)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6-0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13-7)	(NOTE 12)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
When the Parameter No. is changed by SW, transmits this message & data.

(24) DRUM-KIT PARAMETER CHANGE R

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0011	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	53H
0000 0000		
0000 000n	Drum Kit No.	(NOTE 13-1)
00ss ssss	Index No.	(NOTE 13-2)
0000 0ppp	Parameter No.	(TABLE 8)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6～0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13～7)	(NOTE 12)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

(25) ALL DRUM SOUND (PCM CARD)NAME T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0111	ALL DRUM SOUND NAME	47H
0000 0000		
0nnn nnnn	Number of Drum Sound	(NOTE 14-1)
0ddd dddd	Data	(NOTE 14-2)
⋮	⋮	
1111 0111	EOX	

Receives Func=1F message, and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(26) ALL MULTISOUND (PCM CARD)NAME T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0101	ALL MULTISOUND NAME	45H
0000 0000		
0nnn nnnn	Number of Multisound	(NOTE 15-1)
0ddd dddd	Data	(NOTE 15-2)
⋮	⋮	
1111 0111	EOX	

Receivs Func=16 message, and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(27) MODE DATA T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0010	MODE DATA	42H
0000 mmmm	Mode Data	(NOTE 11)
0000 0000		
00cc 00vv	Card Variation	(NOTE 16)
0000 01cc	PCM Memory Status	(NOTE 17)
1111 0111	EOX	

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(28) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR	26H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex. data length).

(29) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED	23H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

(30) DATA LOAD ERROR T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0100	DATA LOAD ERROR	24H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have not been completed (ex. protected).

(31) WRITE COMPLETED T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0001	WRITE COMPLETED	21H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(32) WRITE ERROR T

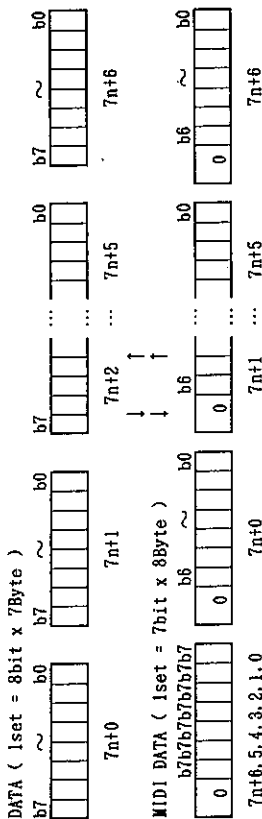
Byte	Description	
F0, 42, 3n, 2B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0010	WRITE ERROR	22H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has not been completed.

NOTE 1 : PROGRAM. COMBINATION BANK
bb=0 : Bank A
1 : Bank B
2 : Bank C
3 : Bank D

NOTE 2 :
DUMP DATA CONVERT n=0～ for NOTE 3, 4, 5, 6, 7-2, 7-3, 8, 9, 10, 14-2, 15-2

DATA (1set = 8bit x 7Byte)
b7 ～ b0 b7 ～ b0 b7 … b0 b7 ～ b0
7n+0 7n+1 7n+2 … 7n+5 7n+6

MIDI DATA (1set = 7bit x 8Byte)
b7b7b7b7b7b7b7 b6 ～ b0 b6 … b0 b6 ～ b0
0 0 0 0
7n+6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 7n+0 7n+1 … 7n+5 7n+6

NOTE 3 : PROGRAM PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT (See TABLE 1 , NOTE 2)
[Parameter No. 00], ……, [Parameter No. 171]
172Byte = 7x24+4 → 8x24+(1+4) = 197Byte

NOTE 4 : ALL PROGRAM PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See NOTE 2)
[Prog A 00 (172Byte)], ……, [Prog. B 99 (172Byte)]
172x200Byte = 7x4914+2 → 8x4914+(1+2) = 39315Byte (12.6Sec)

NOTE 5 : COMBINATION PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT (See TABLE 2 , NOTE 2)
[Parameter No. 00], ……, [Parameter No. 127]
128Byte = 7x18+2 → 8x18+(1+2) = 147Byte

NOTE 6 : ALL COMBINATION PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See NOTE 2)
[Combi. A 00 (128Byte)], ……, [Combi. B 99 (128Byte)]
128x200Byte = 7x3657+1 → 8x3657+(1+1) = 29258Byte (9.4Sec)

NOTE 7 : ALL SEQUENCE DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

7-1 : Sequence Data Size (2Byte) 4Step/1Size
[Data Size (bit6-0)],
[Data Size (bit13-7)]

7-2 : Control Data Dump Format (3462Byte) (See TABLE 5-1 , NOTE 2)
[Control Data (Song Size(272) x 10 = 2720Byte)],
[Pattern Data (200Byte)],
[Song0-Tr. 1 Addr (2Byte)], …, [Song0-Tr. 16 Addr], [Song0-Tempo Track Addr],
[Song1-Tr. 1 Addr], …, [Song9-Tr. 16 Addr], [Song9-Tempo Track Addr] (340Byte),
[Pattern0 Addr (2Byte)], …………, [Pattern99 Addr] (200Byte),
[Pattern End Addr (2Byte)]

7-3 : Sequence Data Dump Format (See TABLE 5-2 , NOTE 2)
[Sequence 1st Data(4Byte)], ……, [Seq. nth Data]
n : Seq. Data Step = 0 ～ 48000 (01/W FD)
- - = 0 ～ 7320 (01/W)

3462Byte+4x[Seq. Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
∴ 8-1, 8-2, 8-3 = 2+8xA+(1+B)Byte (1.3～71.5Sec)

NOTE 8 : GLOBAL DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See TABLE 3 , NOTE 2)
[Global Data (21Byte)]
21=7x3+0 → 8x3 =24Byte

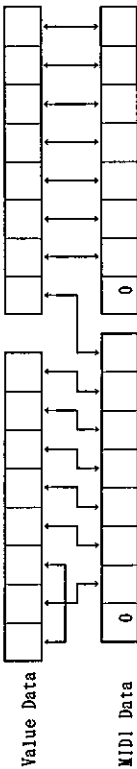
NOTE 9 : DRUMS DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See TABLE 4 , NOTE 2)
[Drum Kit Data (7x60x2x2Byte)]
1680Byte =7x240+0 → 8x240 =1920Byte (0.6Sec)

NOTE 10 : ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ) DUMP FORMAT (See NOTE 2)
[Global Data], (See NOTE 8)
[Drums Data], (See NOTE 9)
[All Combination Parameter Data], (See NOTE 6)
[All Program Parameter Data], (See NOTE 4)
[All Sequence Data] (See NOTE 7-2, 7-3)
21+1680+34400+25600+3462+4x[Seq. Data Step]Byte = 7xC+D
→ 8xC+(1+D)Byte (23.9～94.1Sec)

NOTE 11 : mmmm = 0 : COMBINATION 3 : EDIT PROG. 8:DISK
1 : EDIT COMBI. 4 : GLOBAL
2 : PROGRAM 6 : SEQUENCER

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use at PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)
Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value

Value Data

MIDI Data 0 0

NOTE 13-1 : n=0 : Drum Kit1
1 : Drum Kit2

NOTE 13-2 : ss ssss : Index (=0～59)

NOTE 14-1 : NUMBER OF DRUMSOUND
nnn nnnn = 1 ～ 100

NOTE 14-2 : ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DATA FORMAT
[Drum Sound 1 Name (10Byte)], ……, [Drum Sound n Name (10Byte)]
n : Drum Sound Number

NOTE 15-1 : NUMBER OF MULTISOUND
nnn nnnn = 1 ～ 100

NOTE 15-2 : ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DATA FORMAT
[Multisound 1 Name (10Byte)], ……, [Multisound n Name (10Byte)]
n : Multisound Number

NOTE 16 : cc, vv = 0, 0 : Card Off
= 0, 1 : NG Card (ROM)
= 0, 2 : - - (RAM)
cc = 1 : ROM Card vv : bit0…Bank C, bit1…Bank D
= 2 : RAM Card (Protect Off) = 0 : Prog/Combi Data
= 3 : - - (- On) = 1 : Seq Data

NOTE 17 : cc = 0 : Card Off
= 1 : NG Card
= 2 : PCM Card In

PROGRAM PARAMETER (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ' '~'←
⋮	⋮	
09	PROGRAM NAME (Tail)	
	OSCILLATOR	
10	OSCILLATOR MODE	0, 1, 2 *1
11	ASSIGN	bit0=0:POL, =1:MON
	HOLD	bit1=0:OFF, =1:ON
12	OSC-1 MULTISOUND	0, 1~FF:OFF, 0~254
13	OSC-1 M.SOUND BANK	0~F:Int, 10~:Ext
14	OSC-1 OCTAVE	FE~01 : 32'~4'
15	OSC-2 MULTISOUND	0, 1~FF:OFF, 0~254
16	OSC-2 M.SOUND BANK	0~F:Int, 10~:Ext
17	OSC-2 OCTAVE	FE~01 : 32'~4'
18	INTERVAL	F4~0C : -12~12
19	DETUNE	CE~32 : -50~50
20	DELAY START	00~63 : 00~99
	PITCH EG	
21	START LEVEL	9D~63 : -99~99
22	ATTACK TIME	00~63 : 00~99
23	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
24	DECAY TIME	00~63 : 00~99
25	RELEASE TIME	00~63 : 00~99
26	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
27	TIME VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
28	LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
	CUTOFF MG	
29	WAVE FORM	bit0~2 : 0~4 *2
	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0:OFF, =1:ON
	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0:OFF, =1:ON
	KEY SYNC	bit7=0:OFF, =1:ON
30	FREQUENCY	00~63 : 00~99
31	DELAY	00~63 : 00~99
32	INTENSITY	00~63 : 00~99
	AFTER TOUCH	
33	PITCH BEND RANGE	F4~0C : -12~12
34	VDF CUTOFF	9D~63 : -99~99
35	VDF MG INT	00~63 : 00~99
36	VDA AMPLITUDE	9D~63 : -99~99
	JOY STICK	
37	PITCH BEND RANGE	F4~0C : -12~12
38	VDF SWEEP INT.	9D~63 : -99~99
39	VDF MG INT.	00~63 : 00~99
	OSC-1 PITCH EG	
40	PITCH EG INT	9D~63 : -99~99
	OSC-1 PITCH MG	
41	WAVE FORM	bit0~2 : 0~4 *2
	KEY SYNC	bit7=0:OFF, =1:ON
42	FREQUENCY	00~63 : 00~99
43	DELAY	00~63 : 00~99
44	FADE IN	00~63 : 00~99
45	INTENSITY	00~63 : 00~99
46	FREQ MOD BY KBD TRK	9D~63 : -99~99
47	INTENSITY MOD BY AT	00~63 : 00~99
48	INTENSITY MOD BY JS	00~63 : 00~99
49	FREQ MOD BY AT+JS	00~09 : 0~9
	VDF-1	
50	CUTOFF VALUE	00~63 : 00~99
51	KBD TRACK KEY	00~7F : C-1~G9
52	CUTOFF KBD TRACK	9D~63 : -99~99
53	EG INTENSITY	00~63 : 00~99
54	EG TIME KBD TRACK	00~63 : 00~99
55	EG TIME VEL. SENSE	00~63 : 00~99
56	EG INT. VEL. SENSE	9D~63 : -99~99
	VDF-1 EG	
57	ATTACK TIME	00~63 : 00~99
58	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
59	DECAY TIME	00~63 : 00~99
60	BREAK POINT	9D~63 : -99~99
61	SLOPE TIME	00~63 : 00~99
62	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99
63	RELEASE TIME	00~63 : 00~99
64	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
	VDA-1	
65	OSCILLATOR LEVEL	00~63 : 00~99
66	KBD TRACK KEY	00~7F : C-1~G9
67	AMP. KBD TRACK INT.	9D~63 : -99~99
68	AMP. VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
69	EG TIME KBD TRACK	00~63 : 00~99
70	EG TIME VEL. SENSE	00~63 : 00~99
	VDA-1 EG	
71	ATTACK TIME	00~63 : 00~99
72	ATTACK LEVEL	00~63 : 00~99
73	DECAY TIME	00~63 : 00~99
74	BREAK POINT	00~63 : 00~99
75	SLOPE TIME	00~63 : 00~99
76	SUSTAIN LEVEL	00~63 : 00~99
77	RELEASE TIME	00~63 : 00~99
	OSC-1 EG TIME KBD TRACK, VEL. SW & POLARITY	
78	F.EG TIME K.T SW&POL	bit0~7 *3
79	F.EG TIME VEL. SW&POL	bit0~7 *3
80	A.EG TIME K.T SW&POL	bit0~7 *3
81	A.EG TIME VEL. SW&POL	bit0~7 *3
	WAVE SHAPING-1	
82	TABLE NO.	bit0~5 : 00~59
	ON/OFF	bit7=0:ON, =1:OFF
83	EG START LEVEL	00~63 : 00~99
84	EG DECAY TIME	00~63 : 00~99
85	EG SUSTAIN LEVEL	00~63 : 00~99
86	VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
	EMPHASIS-1	
87	INTENSITY	00~63 : 00~99
88	VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
	VDF-1, VDA-1 KBD TRACK MODE	
89	F-1, A-1 KBD TRACK MODE	*4
	OSC-1 PAN	
90	PAN	00~0E *5
	OSC-2 PARAMETER	
91~141	SAME AS OSC-1(40~90)	
142	(RESERVE)	00
	EFFECT PARAMETER	
143~171		*15

COMBINATION PARAMETER (TABLE2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	COMBINATION CONTROLLER	
00	COMBI. NAME (Head)	20~7F : ' '~'←
⋮		
09	COMBI. NAME (Tail)	
10	(RESERVE)	00
	EFFECT PARAMETER	
11		
⋮		*15
39		
	TIMBRE 1 PARAMETER	
40	PROGRAM NO.	*6
41	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127
42	TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
43	DETUNE	CE~32 : -50~50
44	PAN	00~0F *5
45	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
46	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
47	VEL. WINDOW TOP	01~7F : 01~127
48	VEL. WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
49	CONTROL FILTER	bit0~3 *7
50	MIDI CHANNEL	bit0~3 : 1~16
	TIMBRE MODE	bit4=0:ON, =1:OFF
		bit5=0:INT, =1:EXT
	TIMBRE 2~8 PARAMETER	
51	SAME AS TIMBRE 1(40~50) x 7	
⋮		
127		

*1 : 0 : SINGLE
1 : DOUBLE
2 : DRUMS

*2 : 0 : TRIANGLE
1 : UP SAW
2 : DOWN SAW
3 : RECTANGLE
4 : RANDOM

*3 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON
bit1 : DECAY TIME 〃
bit2 : SLOPE TIME 〃
bit3 : RELEASE TIME 〃
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
bit5 : DECAY TIME 〃
bit6 : SLOPE TIME 〃
bit7 : RELEASE TIME 〃

*4 : bit0, 1 ⋯ VDF
bit4, 5 ⋯ VDA
0 : OFF
1 : LOW
2 : HIGH
3 : ALL

*5 : A B
00 : 10:00
⋮ ⋮ ⋮
0A : 00:10
0B : C
0C : C+D
0D : D
0E : ALL
0F : PRG

GLOBAL PARAMETER (TABLE3)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	GLOBAL PARAMETER	
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	DAMPER POLARITY	00 : ↴, 01 : ↱
03	ASSIGNABLE PEDAL 1	00~0B *8
04	ASSIGNABLE PEDAL 2	00~0B *8
05	SCALE TYPE	00~04 *9
06	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
⋮		
18		
19	VELOCITY CURVE	0~7 : 1~8
20	AFTER TOUCH CURVE	0~7 : 1~8

DRUMS PARAMETER (TABLE4)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	DRUM KIT A:1-INDEX#0	
00	INST NO.	00:OFF, 01~77:INT, 78~:CARD
01	KEY	0C~73 : C0~G8
02	PAN	*10
03	TUNE	88~78: -120~120
04	LEVEL	CE~32 : -50~50
05	DECAY	CE~32 : -50~50
06	(RESERVE)	00
	DRUM KIT A:1-INDEX#1 ~ DRUM KIT B:2-#59	
07	SAME AS DRUM KIT A:1-#0(00~06)	
⋮	x(60x2x2-1)	
1679		

*6 00~63 : Bank A00~A99 or C00~C99
64~C7 : Bank B00~B99 or D00~D99

*7 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS, =1:ENA
bit1 : DAMPER 〃
bit2 : AFTER TOUCH 〃
bit3 : CONTROL CHANGE 〃

*8 : 0 : OFF
1 : PROGRAM(COMBINATION) UP
2 : - - DOWN
3 : SEQUENCER START/STOP
4 : SEQUENCER PUNCH IN/OUT
5 : EFFECT 1 ON/OFF
6 : - 2 -
7 : VOLUME
8 : VDF CUTOFF
9 : EFFECT CONTROL
A : DATA ENTRY

*9 : 0 : EQUAL TEMP
1 : EQUAL TEMP 2
2 : PURE MAJOR
3 : PURE MINOR
4 : USER PROGRAM

SEQUENCER CONTROL DATA (TABLE 5-1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	SONG 0 CONTROL DATA	
00 ⋮ 15	MIDI Channel(Tr. 1) ⋮ MIDI Channel(Tr. 16)	00~0F : 1~16
16 ⋮ 31	STATUS (Tr. 1) ⋮ STATUS (Tr. 16)	*11
32	BEAT	*12
33	TEMPO	28~F0 : 40~240
34	PROTECT (Tr. 1) ⋮ PROTECT (Tr. 8)	bit0=0:OFF, =1:ON ⋮ bit7
35	PROTECT (Tr. 9) ⋮ PROTECT (Tr. 16)	bit0=0:OFF, =1:ON ⋮ bit7
36	NEXT SONG NO.	*13
37 ⋮ 46	SONG NAME (Head) ⋮ SONG NAME (Tail)	20~7F : ' '~'←
47	(RESERVE)	00
48 ⋮ 76	EFFECT PARAMETER	*15
	TRACK 1 CONTROL DATA	
77	PROGRAM NO.	*6
78	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127
79	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
80	DETUNE	CE~32 : -50~50
81	PAN	00~0F *5
82	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
83	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
84	VEL WINDOW TOP	01~7F : 01~127
85	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
86	CONTROL FILTER	*7
87	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
	TRACK 2~16 CONTROL DATA	
88 ⋮ 252	SAME AS TRACK 1(77~87) x 15	
253 ⋮ 258	(RESERVE)	00
259	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99
260	METRONOME PAN	00~0D *5
261	METRONOME LEAD IN	0~2 : 0~2
262	TEMPO TRACK ON/OFF	0:OFF, 1:ON
263 ⋮ 271	(RESERVE)	00
	SONG 1~9 CONTROL DATA	
272 ⋮ 2719	SAME AS SONG 0(00~271) x 9	

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	PATTERN 0 CONTROL DATA	
2720	BEAT	*12
2721	LENGTH	01~63 : 1~99
	PATTERN 1~99 CONTROL DATA	
2722 ⋮ 2919	SAME AS PATTERN 0(2720, 2721) x 99	
	SONG0-TRACK1 DATA ADDRESS	
2920	DATA ADDRESS(LSB)	0000 (Start Addr)
2921	- - (MSB)	
	SONG0-TRACK2 ~ TRACK16 DATA ADDRESS	
2922 ⋮ 2951	SAME AS SONG0-TRACK1 ADDRESS(2920, 2921) x 15	
	SONG0 TEMPO TRACK DATA ADDRESS	
2952	DATA ADDRESS (LSB)	
2953	- - (MSB)	
	SONG1~9 TRACK DATA ADDRESS	
2954 ⋮ 3259	SAME AS SONG0 TRACK ADDRESS(2920~2953) x 9	
	PATTERN 0 DATA ADDRESS	
3260	DATA ADDRESS (LSB)	
3261	- - (MSB)	
	PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS	
3262 ⋮ 3459	SAME AS PATTERN 0(3260, 3261)	
3460	End Pattern Addr(L)	
3461	- - - (H)	

SEQUENCE DATA (TABLE 5-2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	SEQUENCE DATA 1	
3462	DATA (1-L)	*14
3463	DATA (1-H)	*14
3464	DATA (2-L)	*14
3465	DATA (2-H)	*14
	SEQUENCE DATA 2 ~	
3466 ⋮	SAME AS SEQUENCE DATA 1(3462~3465)	

*10 : bit0~3 = 00 : 10:00
⋮
0A : 00:10
0B : C
0C : C+D
0D : D
0E : ALL
0F : PRG
bit4~7 = 0 : EX Off
1 : EX Group1
⋮
9 : EX Group9

* 11 : bit0, 1= 0 : OFF
1 : INT
2 : EXT
3 : BOTH
bit2 = 0 : Play, = 1: Mute

* 12 : bit0~5 10~18 : 1/4 ~ 9/4
20~2F : 1/8 ~ 16/8
30~3F : 1/16 ~ 16/16
bit7 = 0 : High Resolution
1 : Low Resolution

* 13 : bit0~3 = 0 : Song0
⋮
9 : Song9

* 14 : SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)

*14-1 NOTE ON/OFF

1vvv vvv t	tttt tttt	kkkk kkk g	gggg gggg
Velocity	Event Time	Key No.	Length

t =30 : ♩ .t =1FE : Tie from Last Bar
g =30 : ♩ .g =1FE : Tie to Next Bar

*14-2 PITCH BEND

0001 000 t	tttt tttt	0 vvv vvvv	0 vvv vvvv
	Event Time	Value(H)	Value(L)

*14-3 AFTER TOUCH

0010 000 t	tttt tttt	0000 0000	0 vvv vvvv
	Event Time		Value

*14-4 PROGRAM CHANGE

0011 000 t	tttt tttt	0000 00bb	0ppp pppp
	Event Time	Bank	Program No.

p=00~C7:00~99

*14-5 CONTROL CHANGE

0100 000 t	tttt tttt	0vvv vvvv	0ccc cccc
	Event Time	Value	Control No.

c= 00~65 : Same as MIDI Control Change
= 66 : Assignable Pedal

*14-6 POLY KEY PRESSURE

0101 000 t	tttt tttt	0 vvv vvvv	0 kkk kkkk
	Event Time	Value	Key No.

*14-7 BAR

0110 00bb	bbbb bbbb	xx ss ssss	0ppp pppp
	Bar No.	Type Beat	Pattern No.

xx= 00 : Don't use Pattern
= 10 : Pattern continual
= 11 : Pattern Start
s= 10~18 : 1/4~9/4
= 20~2F : 1/8~16/8
= 30~3F :1/16~16/16

*14-8 TRACK END

0111 000 t	tttt tttt	0000 00bb	bbbb bbbb
	Event Time		Last Bar No.

*15 EFFECT PARAMETER

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Type No.	0.1~2F:OFF.1~47
(01)	- 2 - -	0.1~2F:OFF.1~47
(02)	- 1 L-Ch E.Balnc	00~64 : 00~100
(03)	- 1 R-Ch -	00~64 : 00~100
(04)	- 2 L-Ch -	00~64 : 00~100
(05)	- 2 R-Ch -	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Pan	00.01~65 *15-1
(07)	- 4 -	00.01~65 *15-1
(08)	Effect I/O	bit5~0 *15-2
(09) ⋮ (16)	Effect 1 Parameter	*15-3
(17)	Effect 1 Mod Source	00~0D *15-4
(18)	Effect 1 Mod Amount	F1~0F : -15~15
(19) ⋮ (26)	Effect 2 Parameter	*15-3
(27)	Effect 2 Mod Source	00~0D *15-4
(28)	Effect 2 Mod Amount	F1~0F : -15~15

*15-1 : 00 : Off   *15-2 :
01 : R   bit0=0:Efctl L-Ch Off.=1:On
02 : 01:99   bit1=0: - 1 R-Ch Off.=1:On
⋮   bit2=0: - 2 L-Ch Off.=1:On
64 : 99:01   bit3=0: - 2 R-Ch Off.=1:On
65 : L   bit4.5=0:Serial 1:Parallel
2:Parallel2

*15-3 : Effect Parameter (8Byte) 47 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3:Hall. (4.5:Room. 6:Live Stage)		
(00)	Reverb Time	00~61(2F):0.2~9.9(4.9)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E.R Level	00~63 : 00~99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

Don't display NUL from here. and that must be 00

7:Wet Plate. 8:Dry Plate. 9:Spring

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Pre Delay(L)	00~190: 00~400
(01)	- - (H)	
(02)	E.R Level	01~0A : 01~10
(03)	Reverb Time	00~63 : 00~99
(04)	High Damp	00~63 : 00~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

10~12:Early Reflection 1.2.3

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	E.R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

13:Stereo Delay. 14:Cross Delay

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4: 00~500
(05)	- - - (H)	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

15:Dual Delay

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time L (L)	00~1F4: 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back L	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4: 00~500
(05)	- - - (H)	
(06)	Feed Back R	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

16~18:Multi Tap Delay 1.2.3

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time 1(L)	00~1F4: 00~500
(01)	- - (H)	
(02)	Delay Time 2(L)	00~1F4: 00~500
(03)	- - (H)	
(04)	Feed back	9D~63 : -99~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

19.20:Stereo Chorus 1.2

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(01)	Mod Speed	00~D8 *15-3-2
(02)	MG Status *15-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1 bit2 ← 0
(04)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

21:Quadrature Chorus. 22:X Over Chorus

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time L	00~FA : 00~250
(01)	Delay Time R	00~FA : 00~250
(02)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(03)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(04)	Mod Waveform	EB~14 *15-3-4
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

23:Harmonic Chorus

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time L (L)	00~1F4: 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Delay Time R (L)	00~1F4: 00~500
(03)	- - - (H)	
(04)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(05)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(06)	Filter Split Point	00~12 : 00~18

24:Symphonic Ensemble

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

25.26:Flanger1.2. 27:X Over Flanger

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(01)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(02)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(03)	Resonance	9D~63 : -99~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

28:Exciter

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

29:Enhancer

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Harmonic Density	01~63 : 01~99
(01)	Hot Spot	01~14 : 01~20
(02)	Stereo Width	00~63 : 00~99
(03)	Delay	01~63 : 01~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

30:Distortion. 31:Over Drive

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Drive (Edge)	01~6F : 01~111
(01)	Hot Spot	00~63 : 00~99
(02)	Resonance	00~63 : 00~99
(03)	Out Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

32.33:Phaser 1.(2)

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Mod Depth	00~63 : 01~99
(01)	Mod Speed	00~D8 : *15-3-2
(02)	MG Status *15-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1.(0) bit2 ← 0
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Manual	00~63 : 00~99

34:Rotary Speaker

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Vibrato Depth	00~0F : 00~15
(01)	Acceleration	01~0F : 01~15
(02)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(03)	Fast Speed	01~63 : 01~99

35:Auto Pan. (36:Tremolo)

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *15-3-2
(02)	MG Status *15-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1. (0) bit2 ← 0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

37:Parametric EQ

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Low Freq	00~1D : 00~29
(01)	Low Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Mid Freq	00~63 : 00~99
(03)	Mid Gain	F4~0C : -12~12
(04)	Mid Width	00~63 : 00~99
(05)	High Freq	00~1D : 00~29
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12

38:Chorus-Delay. 39:Flanger-Delay

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time	00~32 : 00~50
(01)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(02)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(03)	Feed back	9D~63 : -99~99
(04)	Delay Time	00~E1 : 00~450
(05)	Feed back	9D~63 : -99~99

40:Delay / Hall

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Reverb Time	00~61 : 0.2~9.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

41:Delay / Room

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00) ⋮ (03)	Delay Parameter	*15-3-1
(04)	Reverb Time	00~2F : 0.2~4.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

42:Delay / Chorus. (43:Delay / Flanger)

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00) ⋮ (03)	Delay Parameter	*15-3-1
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *15-3-2
(06)	MG Status *15-3-3	bit0=0:S.=1:T (←0) bit1 ← 0 bit2 ← 0. (←1)
(07)	Feed Back	0.(9D~63:-99~99)

44:Delay / Distortion. 45:Delay / Over Drive

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time (L)	00~1F4: 00~500
(01)	- - (H)	
(02)	Feed back	9D~63 : -99~99
(03)	Drive	01~6F : 01~111
(04)	Hot Spot	01~63 : 01~99
(05)	Resonance	00~63 : 00~99
(06)	Out Level	01~63 : 01~99

46:Delay / Phaser

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00) ⋮ (03)	Delay Parameter	*15-3-1
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *15-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99

47:Delay / Rotary Speaker

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Delay Time (L)	00~1F4: 00~500
(01)	- - (H)	
(02)	Feed back	9D~63 : -99~99
(03)	Acceleration	01~0F : 01~15
(04)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(05)	Fast Speed	01~63 : 01~99

*15-3-1 : Delay Parameter
Same as 40-(00)～(03)

*15-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]

Data(Hex)	Value[Hz]	
00～63	0.03～ 3.00	(0.03step)
64～C7	3.1 ～13.0	(0.1 step)
C8～D8	14 ～30.0	(1 step)

*15-3-3 : MG Status
bit0 : Wave Form =0:Sin. =1:Tri
bit1 : Phase =0:0°, =1:180°
bit2 : Wave Shape =0: Normal
=1: for Flanger

*15-3-4 : Waveform
EB : T+10
FF : T-10
00 : S-10
14 : S+10

*15-4 : Dynamic Modulation Source

0 : None	7 : Value Slider
1 : Joy Stick (+Y)	8 : V.S + J.S(+Y)
2 : Joy Stick (-Y)	9 : V.S + J.S(-Y)
3 : After Touch	A : V.S + A.Touch
4 : Ass Pedal 1	B : V.S + Pedal 1
5 : Ass Pedal 2	C : V.S + Pedal 2
6 : VDA EG	D : V.S + VDA EG

PROGRAM PARAMETERS : PAGE/STAGE/POSITION TO OFFSET (TABLE 6)

STAGE	PARAMETER	POSITION							
		A	B	C	D	E	F	G	H
IN PROGRAM MODE									
PAGE 0		0	1	2	3	4	5	6	7
0	(FOR EFFECT DYNAMIC MOD)	(POSITION = 0)							
5	(FOR PERFORMANCE EDIT)	OSC	WS	FC	FINT	LEVL	ATK	REL	EFF
IN EDIT PROGRAM MODE									
PAGE 0 : OSC		0	1	2	3	4	5	6	7
0	OSC MODE	10							
1	ASSIGN/HOLD	11				11			
2	OSC1 MULTISOUND	12, 13			65	14	40		90
3	OSC2 MULTISOUND	15, 16			116	17	91		141
4	OSC2	18			19		20		
5	PITCH EG	21	22	23	24	25	26	28	27
PAGE 1 : EMPHASIS/WAVE SHAPING		0	1	2	3	4	5	6	7
1	OSC1 EMPHASIS	87					88		
2	OSC2 EMPHASIS	138					139		
4	OSC1 WAVE SHAPING	82				86	83	84	85
5	OSC2 WAVE SHAPING	133				137	134	135	136
PAGE 2 : VDF1		0	1	2	3	4	5	6	7
0	CUT OFF	50							
1	KEYBOARD TRACKING	52				51		89	
2	EG INTENSITY	53				56			
3	EG TIME VELOCITY SENS	55				79	79	79	79
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	54				78	78	78	78
5	ENVELOPE	57	58	59	60	61	62	63	64
PAGE 3 : VDF 2		0	1	2	3	4	5	6	7
0	CUTOFF	101							
1	KEYBOARD TRACKING	103				102		140	
2	EG INTENSITY	104				107			
3	EG TIME VELOCITY SENS	106				130	130	130	130
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	105				129	129	129	129
5	ENVELOPE	108	109	110	111	112	113	114	115
PAGE 4 : VDA 1		0	1	2	3	4	5	6	7
1	VELOCITY SENSITIVITY	68							
2	KEYBOARD TRACKING	67				66		89	
3	EG TIME VELOCITY SENS	70				81	81	81	81
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	69				80	80	80	80
5	ENVELOPE	71	72	73	74	75	76	77	
PAGE 5 : VDA 2		0	1	2	3	4	5	6	7
1	VELOCITY SENSITIVITY	119							
2	KEYBOARD TRACKING	118				117		140	
3	EG TIME VELOCITY SENS	121				132	132	132	132
4	EG TIME KEYBOARD TRACKING	120				131	131	131	131
5	ENVELOPE	122	123	124	125	126	127	128	
PAGE 6 : PITCH MODULATION		0	1	2	3	4	5	6	7
0	PITCH BEND	37				33			
2	OSC1 PITCH MODULATION	40			42		45	43	44
3	OSC1 PITCH MODULATION	46			49		47	48	41
4	OSC2 PITCH MODULATION	91			93		96	94	95
5	OSC2 PITCH MODULATION	97			100		98	99	92

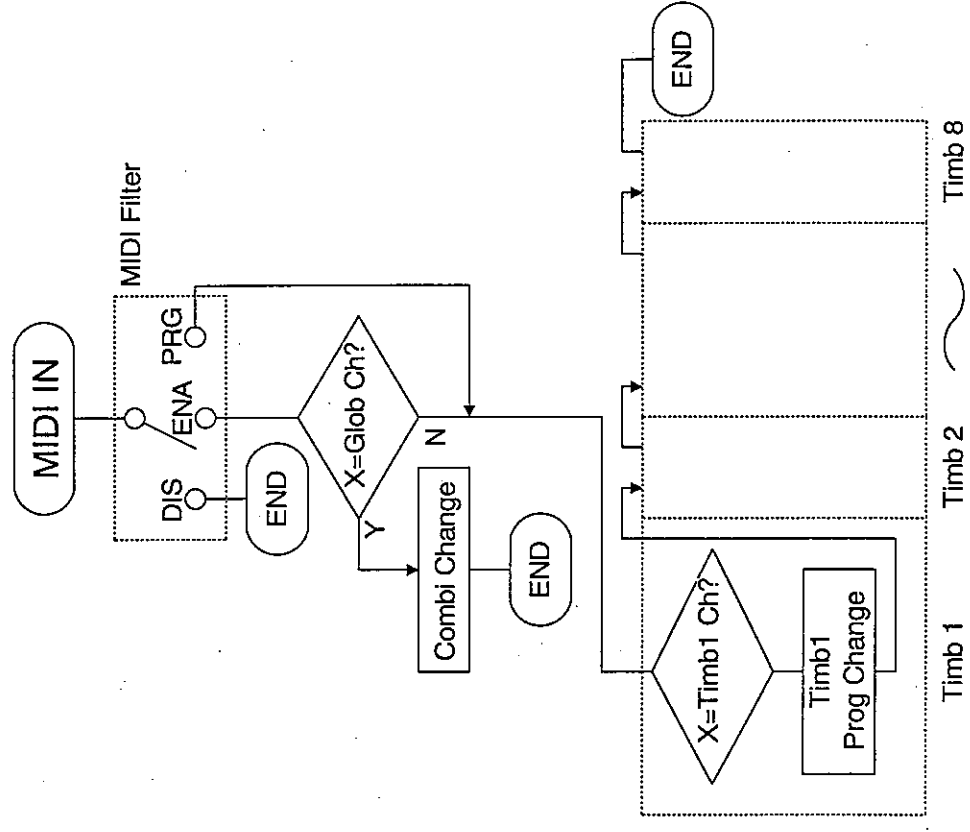
PAGE 7 : VDF MODULATION		0	1	2	3	4	5	6	7
0	VDF SWEEP	38				34			
1	AFTER TOUCH TO VDA LEVEL	36							
3	VDF MODULATION	29			30		32	31	
4	VDF MODULATION	29					35	39	29
PAGE 8 : EFFECT		0	1	2	3	4	5	6	7
0	EFFECT1 TYPE	143				151	160		161
1	EFFECT1 PARAMETERS	152-159							
3	EFFECT2 TYPE	144				151	170		171
4	EFFECT2 PARAMETERS	162-169							
5	EFFECT PLACEMENT	151			149		150		

COMBINATION PARAMETERS PAGE/STAGE/POSITION TO OFFSET (TABLE 7)

STAGE	PARAMETER	POSITION							
		A	B	C	D	E	F	G	H
IN COMBINATION MODE									
PAGE 0		0	1	2	3	4	5	6	7
0	(FOR EFFECT DYNAMIC MOD)	(POSITION = 0)							
4	(FOR PERF. EDIT PROG NO.)	TIM1	TIM2	TIM3	TIM4	TIM5	TIM6	TIM7	TIM8
5	(FOR PERF. EDIT LEVEL)	TIM1	TIM2	TIM3	TIM4	TIM5	TIM6	TIM7	TIM8
IN EDIT COMBINATION MODE									
PAGE 0 : TIMBRE		0	1	2	3	4	5	6	7
2	TIMBRE MODE	50	61	72	83	94	105	116	127
3	MIDI CHANNEL	50	61	72	83	94	105	116	127
4	PROGRAM	40	51	62	73	84	95	106	117
5	VOLUME	41	52	63	74	85	96	107	118
PAGE 1 : TIMBRE		0	1	2	3	4	5	6	7
3	KEY TRANSPOSE	42	53	64	75	86	97	108	119
4	DETUNE	43	54	65	76	87	98	109	120
5	PANPOT	44	55	66	77	88	99	110	121
PAGE 2 : WINDOW		0	1	2	3	4	5	6	7
2	VELOCITY WINDOW TOP	47	58	69	80	91	102	113	124
3	VELOCITY WINDOW BOTTOM	48	59	70	81	92	103	114	125
4	KEY WINDOW TOP	45	56	67	78	89	100	111	122
5	KEY WINDOW BOTTOM	46	57	68	79	90	101	112	123
PAGE 3 : MIDI FILTER		0	1	2	3	4	5	6	7
2	PROGRAM CHANGE FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
3	CONTROL CHANGE FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
4	DAMPER FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
5	AFTER TOUCH FILTER	49	60	71	82	93	104	115	126
PAGE 8 : EFFECT		0	1	2	3	4	5	6	7
0	EFFECT1 TYPE	11				19	28		29
1	EFFECT1 PARAMETERS	20-27							
3	EFFECT2 TYPE	12				19	38		39
4	EFFECT2 PARAMETERS	30-37							
5	EFFECT PLACEMENT	19			17		18		

DRUMKIT PARAMETERS (TABLE 8)

ppp	PARAMETER
0	INDEX NUMBER
1	INST NUMBER
2	KEY
3	TUNE
4	LEVEL
5	DECAY
6	PAN
7	EXCLUSIVE ASSIGN

Program Change MIDI In (X:Channel)

エラー・メッセージ

各モード共通

エラー・メッセージ	エ ラ ー の 内 容
Battery Low (Internal)	本体メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。(最寄りの営業サービス係または販売店にお問い合わせください。)
Memory Protected	書き込みなどを行なおうとしたメモリーに対して、GLOBALモードのプロテクトが"ON"に設定されている。
Will use New Bank's Drum Kit	オシレータ・モード＝ドラムスのプログラムを、設定したのと異なるバンクにライトしようとしている(ライト先のバンクにも同じドラムキットを入れてください)。

SEQUENCERモード

エラー・メッセージ	エ ラ ー の 内 容
Beat or Length Mismatch	異なるビートの演奏データ(トラック/パターン)をトラック上にまたはパターン上に置こうとした。または長さの異なるパターンをバウンス/コピーしようとした。 Punch In Measure/ Dest Measure トラック パターン
Blank Measure	ソースに指定した小節にデータが存在しない。
Blank Pattern	ソースに指定したパターンにデータが存在しない。
Blank Track	ソースに指定したトラックにデータが存在しない。
Card Memory Full	セーブを行なおうとしたシーケンス・データのステップ数がカードの容量を越えている。
Measure Occupied by Pattern	パンチ・イン/アウトに指定した小節、またはメジャー・エディットでディスティネーションに指定した小節にパターンの一部がかかっている。
Measure Overflow	エディットを実行するとトラックの長さが999小節を越える。
Memory Full	全ソングとパターンのステップ数の合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまった。
No Events Exist	イベント・エディットにおいて、指定したトラック・パターンに演奏データがない。
Pattern Across Source	トラックからのコピーにおいて、ソース側の指定する範囲にパターンの一部を含んでいる。またはゲットにおいてソース側の指定する範囲にパターンの一部または全部を含んでいる。
Pattern Conflicts with Events	バウンスにおいて一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じメジャーにイベントまたはパターンが含まれているため、バウンスできない。

エラー・メッセージ	エ　ラ　ー　の　内　容
Pattern Used in Song	ロード前のパターンがソング中で使われているため、パターンがロードできない。
Source Across Destination	同一トラックへのメジャー・コピー(F5-2)においてソース側とディスティネーション側の範囲が重なっている。
Track Protected	指定したトラックがプロテクト"ON"に設定されている。

DISKモード(01/WFDのみ)

エラー・メッセージ	エ　ラ　ー　の　内　容
Data Error	セーブ時にディスクへ書き込んだデータ、あるいはロード時にディスクから読み出したデータが不完全で意味を持たない。 または、セットしたディスクが01/WFD用にフォーマットされていない。 多くのDATA ERRORはディスクについたキズやゴミによって起きます。また、ディスクがディスクドライブと相性の悪い時にも起きます。ヘッドの汚れも原因になります。 DATA ERRORが出た場合は、次のような操作をしてみてください。 ・ディスクをセットし直して同じ操作をしてみる。 ・フォーマットとセーブの場合は、他のディスクをセットして同じ操作をしてみる。 ・ヘッドのクリーニングをしてから同じ操作をしてみる。 (ヘッドのクリーニングについてはP.17をご覧ください。)
Disk Type Error	01/WFDシリーズ用ディスクでない。または、スタンダードMIDIファイル用ディスクでない。
Drive Not Ready	ディスクドライブにディスクがセットされていない。
Insufficient Memory	シーケンス・データメモリーの空きが少ないため、MIDIデータ・ファイルのセーブ/ロードが行えない。
Memory Overflow	MIDI DATA FILEのセーブにおいて、受信したデータが64KByteを越えてしまった。
No File	指定されたファイルがディスク上に存在しない。
Protected Disk	ディスクのライトプロテクトタブが書き込み禁止の状態になっているために、フォーマットやセーブができない。 ライトプロテクトタブを書き込み可能の状態にしてから、同じ操作をしてください。

エラー・メッセージ	エ ラ ー の 内 容
Battery Low (Card)	カード・メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。(カード内のメモリーを一度本体内にロードしてから電池を交換し再びセーブし直してください。電池を抜き取ると、それまであったメモリーは失われてしまいますので充分ご注意ください。)
Card Format Mismatch	そのフォーマットのカードに含まれないデータを読み出そうとした。
Invalid(Unformated)Card	データの入っていないカード、または01/W用でないカードがさされている。
No Card Inserted	カードがさされていない時に、カードの読み出し、書き込みを行おうとした。
ROM Card or Protected Card	ROMカードまたは、ライト・プロテクト・スイッチがONになっているRAMカードに書き込みを行おうとした。
Combi/Prog in the Bank(C/D)	コンビネーション/プログラム・データの入っているバンクからシーケンサーのデータをロードしようとした。
SEQ in the Bank(C/D)	シーケンス・データの入っているバンクからコンビネーション/プログラム/ドラムキットのデータをロードしようとした。
Invalid Bank(C/D)	データの入っていないバンクからデータをロードしようとした。

スペック&オプション

方式	AIスクエア・シンセシス・システム(フルデジタル・プロセッシング)
音源部	32ボイス、32オシレータ(シングル・モード) 16ボイス、32オシレータ(ダブル・モード)
キーボード部	61鍵盤、イニシャル/アフタータッチ付き
波形メモリー	PCM 48Mbit
エフェクター部	マルチデジタルエフェクト2系統
プログラム数	200プログラム
コンビネーション数	200コンビネーション
シーケンサー部	10ソング、100パターン、最大48000(FDなしは7000)ノート *16トラック、16マルチ・ティンバー(ボイス・ダイナミック・アロケーション)
コントロールインプット	ダンパーペダル、アサイナブルペダル1,2
アウトプット	1/L、2/R、3、4、ヘッドフォン
フロッピーディスク・ドライブ(01/WFDのみ)	3.5インチ2DD(プログラム/コンビネーション/ドラムキット/グローバル・パラメータ/シーケンス・データ/MIDIデータ用)
PCMカード・スロット	PCMデータ
PROG/SEQカード・スロット	プログラム/コンビネーション/ドラムキット/グローバル・パラメータ/シーケンス・データ用
MIDI	IN、OUT、THRU
ディスプレイ	LCD 64×240dotフルドット・マトリクス　バックライト付き
オプション	RAMカード(SRC-512)、ROMカード、PCMカード
電源	定格100V
消費電力	20W
外形寸法	1059.5(W)×344(D)×115.5(H)
重量	01/WFD ………… 13.9Kg FDなし…………… 13.4Kg

※仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

✓故障とお思いになる前に

✓POWERスイッチを押してもLCDに表示が出ない	・電源コード、コンセントは接続されていますか? ・グローバル・モードでのコントラストの調整はできていますか?
✓音が出ない	・アンプやヘッドフォンは正しい端子に接続されていますか? ・マスター・ボリュームは上がっていますか? ・各モードでのレベルに関するパラメータが0になっていませんか? ・GLOBALモードのMIDI GLOBALで、ローカルの設定がOFFになっていませんか? ・スプリットや音域の割当の都合で音の出ない鍵盤を弾いていませんか?
✓ディスクのフォーマットができない	・ディスクのライトプロテクトタブが開いていませんか? ・ディスクは正しくセットされていますか?
✓ディスクにデータをセーブできない	・ディスクのライトプロテクトタブが開いていませんか? ・ディスクは正しくセットされていますか? ・正しくフォーマットされた信頼できる2DDのディスクを使っていますか?
✓ディスクのデータをロードできない	・ディスクは正しくセットされていますか? ・ディスクにデータは入っていますか?
✓カードにデータをセーブできない	・カードのプロテクト・スイッチがONになっていませんか? ・ROMカードを使っていませんか? ・カードは正しく入っていますか?
✓カードのデータをロードできない	・カードは正しく入っていますか? ・カードにデータは入っていますか?
✓音色が違っている	・音色を作成した時と同じPCMデータ・カードが入っていますか? ・コンビネーションを作成した時と同じPROGデータ・カードが入っていますか? ・ドラム用プログラムを作成した時と同じドラムキットが、プログラムと同じバンクに入っていますか?
✓シーケンサーがスタートしない	・クロック・ソースがEXTになっていませんか? ・データは入っていますか?
✓シーケンサーにレコードできない	・メモリー・プロテクトやトラック・プロテクトが設定されていませんか?
✓音が止まらない	・ダンパーの極性はあっていますか? ・ホールドが"ON"になっていませんか?
✓MIDIでコントロールできない	・MIDIケーブルは正しく接続されていますか? ・MIDIチャンネルは合っていますか? ・GLOBALモードのFilteringが"DIS"になっていませんか?

01/Wのメモリー構成

INTERNAL MEMORY
CURRENT BUFFER
(for play, edit)
PROG/ SEQ CARD
1 BANK
Combi 00
Combi 99
Combi Select(A00~A99)
Combi Write(A00~A99)
1 Combi
Combi Select(C,D00~C,D99)
Combi Write(C,D00~C,D99)
GLOBAL P5 – 3
GLOBAL P6 – 1
GLOBAL P5 – 1
Prog 00
Prog 99
Prog Select(A00~A99)
Prog Write(A00~A99)
1 Prog
Prog Select(C,D00~C,D99)
Prog Write(C,D00~C,D99)
GLOBAL P5 – 4
Drum kit Select(A1,A2)
Drum kit Select(C,D1~C,D2)
BANK
A
Global
Always editable and active
Drum kit1
Drum kit2
Select at GLOBAL P1,2
Write soon after editing
1
Drum kit
GLOBAL P5 – 5
BANK
B
Same as
BANK A
Seq Data
(7000steps)
Song 0
Pattern 00
Song 9
Pattern 99
Pattern00
Pattern99
GLOBAL P6 – 2
GLOBAL P5 – 2
GLOBAL P5 – 6
GLOBAL P5 – 7
Seq Data
(48000 – 7000steps)
(01/WFD only)

01/WFD,01/W MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・		送信	受 信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1～16 1～16	1～16 1～16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	 × ＊＊＊＊＊＊＊＊	3 ×	
ノート ナンバー：	音域	24～108 ＊＊＊＊＊＊＊＊	0～127 0～127	Seq. Dataは送信時 0～127
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1～127 ×	○ 9n, V=1～127 ×	Seq. Dataは送信時 2～126
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○	○ ○	キー別はSeq. Dataのみ *5, 6 *5
ピッチ・ベンダー		○	○	*1
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MBS), (LSB) *3
	1, 2	○	○	モジュレーション *1
	6, 38	○	○	データ・エントリー(MSB), (LSB) *2
	7	○	○	ボリューム *1
	10	○	○	パンポット *1
	11	×	○	エクスプレッション *1
	12, 13	○	○	エフェクト1, 2コントローラー *1
	64	○	○	ダンパーペダル *1
	91, 92	○	○	エフェクト1, 2 オン, オフ *1
	96, 97	○	○	データ・インクリメント, デクリメント *2
	100, 100～102	×	○	RPC(LSB, MSB) *2
	121	×	○	リセット・オール・コントローラーズ
	0～101	○	○	(シーケンス・データ) *6
プログラム チェンジ	：設定可能範囲	○ 0～99 ＊＊＊＊＊＊＊＊	○ 0～127 0～99	*3
エクスクルーシブ		○	○	*2
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0～29 ×	○ ○ 0～29 ×	*4 *4
リアル タイム	：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○	*4 *4
その他	：ローカル ON／OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	○ ○ 123～127 ○ ×	

備考
*1 グローバルでCONTROL=ENAの時、送受信する。
*2 グローバルでEXCLUSIVE=ENAの時、送受信する。
*3 グローバルでPROG CHANGE=ENAの時、送受信する。
*4 クロックがインターナルの時、送信し受信はしない。エクスターナルの時は、その逆。
*5 グローバルでAFTER TOUCH=ENAの時、送受信する。
*6 シーケンスデータの送受信のみ。

モード1：オムニ・オン，ポリ　　モード2：オムニ・オン，モノ　　○：あり
モード3：オムニ・オフ，ポリ　　モード4：オムニ・オフ，モノ　　×：なし

ウエーブ・シェーピング・リスト

00	Sine	10	Symmetry	20	Take 1	30	Take 2	40	Integers	50	7th Res.
01	2 Cycle	11	Frequency8	21	Vitalsings	31	Take 3	41	Super Sqr	51	Waves
02	Frequency3	12	Resonant 1	22	Forest	32	Take 4	42	LineSine 2	52	Take 6
03	Frequency7	13	Resonant 2	23	Zigzag	33	Take 5	43	Comb	53	Exciter
04	10 Cycle	14	Zinger	24	High Pass	34	Experiment	44	Snake	54	Booster
05	Cacoon	15	GeoGraphic	25	LineSine 1	35	Real Steep	45	Rezzo	55	Claver
06	DoubleSine	16	Reptile	26	WS Bass	36	Pulse 5	46	Super Res.	56	Soft Road
07	Phase	17	SyncSter	27	Soft Curve	37	BowwBass	47	Acordion	57	Rubber
08	20 Cycle	18	Profile	28	Smoothy	38	Pulse Oct.	48	Triangles	58	Parabola
09	Attack Up	19	Star	29	LogSine 1	39	Inverter 1	49	Inverter 2	59	Wurly

アフターサービス

■製品をお買上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

①消耗部品（電池など）を交換する場合。
②輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
③天災（火災等）によって生じた故障。
④故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
⑤コルグサービスステーション及びコルグ指定者以外の手によって修理、改造された部分の修理が不適当であった場合。
⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
⑦保証期間が切れている場合。
⑧日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、3か月以内に限り無償修理いたします。
また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取り扱い店、またはコルグ・インフォメーションセンターまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと、修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任をもってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。
ただし外装部品（パネル、スイッチなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

ｲﾝﾌｫﾒｰｼｮﾝｾﾝﾀｰ	〒160	東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F	☎(03)3363-5995
東京営業所	〒168	東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎(03)3323-5241
横浜営業所	〒220	横浜市西区北幸2-10-42	☎(045)324-7776
北関東営業所	〒331	大宮市桜木町4-929-2	☎(048)644-6800
大坂営業所	〒531	大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎(06)374-0691
名古屋営業所	〒466	名古屋市昭和区八事本町100-51	☎(052)832-1419
福岡営業所	〒810	福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎(092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。
営業技術課　：〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20　☎(03)3309-7001

≪WARNING≫

This product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased else where. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disquality this product from warranty protection.（この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。）

マルチサウンド・ネーム

000 A.Piano
001 E.Piano 1
002 E.Piano1LP
003 E.Piano 2
004 E.Piano2LP
005 Hard EP
006 Hard EP LP
007 Soft EP
008 Soft EP LP
009 PianoPad 1
010 P.Pad 1 LP
011 PianoPad 2
012 P.Pad 2 LP
013 Clav
014 Clav LP
015 Harpsicord
016 HarpsicdLP
017 PercOrgan1
018 PercOrg1LP
019 PercOrgan2
020 PercOrg2LP
021 Organ 1
022 Organ 1 LP
023 Organ 2
024 Organ 2 LP
025 Organ 3
026 Organ 3 LP
027 Rotary
028 PipeOrgan1
029 PipeOrg1LP
030 PipeOrgan2
031 Accordion
032 AcordionLP
033 G.Guitar
034 G.GuitarLP
035 F.Guitar
036 F.GuitarLP
037 A.Gtr Harm
038 Hard Pick
039 E.Guitar
040 MuteGuitar
041 Gtr Harm 1
042 Gtr Harm 2
043 DistGuitar
044 Dist GtrLP
045 Banjo
046 Harp
047 A.Bass 1
048 A.Bass 2
049 A.Bass2 LP
050 A.Bass 3
051 A.Bass3 LP
052 Fretless
053 FretlessLP
054 E.Bass 1
055 E.Bass 2
056 E.Bass 3
057 E.Bass3 LP
058 Slap Bass1
059 SlpBass1LP
060 Slap Bass2
061 SynthBass1
062 SynthBass2
063 Tech Bass
064 TechBassLP
065 Kalimba
066 Music Box
067 Wood Box
068 Log Drum
069 Marimba
070 Vibe
071 Digi.Bell
072 BrightBell
073 B.Bell LP
074 Metal Bell
075 M.Bell LP
076 Tiny Bell
077 Gamelan
078 Pole
079 Pole LP
080 Tubular
081 Gong 1
082 Gong 1 LP
083 Gong 2
084 Gong 2 LP
085 Split Bell
086 Tuned Bell
087 Harmonica
088 HardFlute1
089 HardFlute2
090 Tin Flute
091 TinFluteLP
092 Pan Flute
093 PanFluteLP
094 Bottle
095 Bassoon
096 Oboe
097 EnglishHrn
098 Eng.HornLP
099 BassonOboe
100 BsonOboeLP
101 Clarinet
102 ClarinetLP
103 Bari.Sax
104 Bari.SaxLP
105 Tenor Sax
106 T.Sax LP
107 Alto Sax
108 A.Sax LP
109 SopranoSax
110 S.Sax LP
111 Tuba/FrH
112 Tuba/FrHLP
113 Trombone 1
114 Trombone 2
115 Mute Tromb
116 Trumpet
117 Trumpet LP
118 Mute TP
119 Mute TP LP
120 BrightHorn
121 Brass 1
122 Brass 2
123 StringEns.
124 StrEns.LP1
125 StrEns.LP2
126 StrEns.LP3
127 AnaStrings
128 Analog
129 PWM
130 Violin
131 Cello
132 Pizzicato
133 Voice
134 Choir
135 Soft Choir
136 Ahhs
137 Air Vox
138 Chorello
139 Yo Vox
140 Syn Vox
141 Syn Vox LP
142 Lub Wave
143 Ether Bell
144 Ghostly
145 Alia Bass
146 Sync.Wave
147 Spectrum 1
148 Spectrum 2
149 Spectrum 3
150 Stadium
151 Stadium NT
152 Thing
153 Thing NT
154 Belltree
155 BelltreeNT
156 Wind Bell
157 WindBellNT
158 Tri Roll
159 TriRoll NT
160 Clicker
161 Lore
162 Lore NT
163 Crickets 1
164 Crickts1NT
165 Crickets 2
166 Crickts2NT
167 MagicBell
168 Tron Up
169 TronUP LP
170 TronUP NT
171 Tooter
172 Tooter LP
173 Flute FX
174 FluteFX LP
175 Flutter
176 Flutter LP
177 Tap 1
178 Tap 2
179 Tap 3
180 Tap 4
181 Tap 5
182 Tap 6
183 Orch Hit
184 Snare Cast
185 Syn Snare
186 Rev Snare
187 Fist
188 CrshCymbal
189 Orch Crash
190 OrchCrshLP
191 OrchCrshNT
192 Orch Perc
193 Hi Hat
194 Hi Hat NT
195 Bell Ride
196 Ping Ride
197 ProccesTom
198 Timpani
199 Timpani LP
200 Cabasa
201 Cabasa NT
202 Agogo
203 Cowbell
204 Low Bongo
205 Claves
206 Timbales
207 WoodBlock1
208 WoodBlock2
209 Vibe Hit
210 Syn Claves
211 Syn Tom 1
212 Syn Tom 2
213 Zap 1
214 Zap 2
215 Industry 1
216 Industr1NT
217 Industry 2
218 Industr2NT
219 Rev Thing
220 Digital 1
221 Digital 2
222 Mini 1a
223 VS 102
224 VS 38
225 VS 39
226 VS 48
227 VS 52
228 VS 57
229 VS 58
230 VS 71
231 VS 72
232 VS 88
233 VS 89
234 13-35
235 DWGS Clav
236 DWGSOrgan1
237 DWGSOrgan2
238 DWGS E.P.1
239 DWGS E.P.2
240 Saw
241 Ramp
242 Square
243 Pulse 25%
244 Pulse 16%
245 Pulse 8%
246 Pulse 4%
247 Syn Sine 1
248 Syn Sine 2
249 Syn Sine 3
250 Syn Sine 4
251 Syn Sine 5
252 Syn Sine 6
253 Syn Sine 7
254 Sine

ドラムサウンド・ネーム

000 Fat Kick
001 Rock Kick
002 Ambi.Kick
003 Crisp Kick
004 Punch Kick
005 Real Kick
006 Dance Kick
007 Gated Kick
008 ProcesKick
009 Metal Kick
010 Syn Kick 1
011 Syn Kick 2
012 Snare 1
013 Snare 2
014 PicloSnare
015 Soft Snare
016 TightSnare
017 Ambi.Snare
018 Rev Snare
019 RollSnare1
020 RollSnare2
021 Rock Snare
022 GatedSnare
023 HouseSnare
024 Syn Snare1
025 Syn Snare2
026 Fist
027 Side Stick
028 Syn Rim
029 CrshCymbal
030 Tite HH
031 Close HH
032 Open HH
033 Pedal HH
034 CloseSynHH
035 Open SynHH
036 Ride Edge
037 Ride Cup
038 Tom
039 ProcessTom
040 Syn Tom 1
041 Syn Tom 2
042 Agogo
043 Lo Bongo
044 Hi Bongo
045 Slap Bongo
046 Claves
047 Syn Claves
048 Open Conga
049 Slap Conga
050 Palm Conga
051 Mute Conga
052 Maracas
053 L-Shaker
054 S-Shaker
055 Cabasa
056 MuteTriang
057 OpenTriang
058 Tambourine
059 Cowbell
060 R-Timbal
061 Hi Timbal
062 Lo Timbal
063 WoodBlockH
064 WoodBlockM
065 WoodBlockL
066 Hand Claps
067 Zap 1
068 Zap 2
069 Stick Hit
070 Scratch Hi
071 Scratch Lo
072 ScratchDbl
073 Castanet
074 FingerSnap
075 Industry
076 Rev Thing
077 Kalimba
078 Marimba 1
079 Marimba 2
080 Marimba 3
081 Log Drum 1
082 Log Drum 2
083 Digi.Bell
084 BrightBell
085 MetalBell1
086 MetalBell2
087 Gamelan 1
088 Gamelan 2
089 Pole
090 TubulBel 1
091 TubulBel 2
092 Gong
093 Wind Gong
094 Alia Bass
095 Spectrum 1
096 Spectrum2a
097 Spectrum2b
098 Noise
099 Stadium
100 Thing
101 Belltree
102 Tri Roll
103 Yo vox
104 Flutter
105 Timpani
106 Orch Crash
107 Music Box1
108 Music Box2
109 Tron Up
110 Clicker 1
111 Clicker 2
112 Clicker 3
113 Crickets
114 Crash 2
115 Orch Hit
116 Wind Bell
117 Metronome1
118 Metronome2

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691(代)■インフォメーションセンター:〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一ﾌｼﾞﾋﾞﾙB1☎(03)3363-5995
■東京営業所:〒168東京都杉並区下高井戸1-11-17☎(03)3323-5241■横浜営業所:〒220 横浜市西区北幸2-10-42☎(045)324-7776(代)
■北関東営業所:〒331 大宮市桜木町4-929-2☎(048)644-6800(代)■大阪営業所:〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691(代)■名古屋営業所/ｼｮｰﾙｰﾑ/ｽﾀｼﾞｵ:〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419(代)■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ﾋﾞﾙ1F☎(092)531-0166(代)

PRINTED IN JAPAN
1992 0410 GH CR